Anticipația



Colecția POVESTIRI ȘTIINȚIFICO-FANTASTICE

ORSON SCOTT CARD

JOCUL LUI ENDER



SOCIETATEA ȘTIINȚĂ & TEHNICĂ S.A.

498



SOCIETATEA
ŞTIINŢĂ & TEHNICĂ S.A.

Societate cu capital de stat funcţionînd sub egida Ministerului Cercetării şi Tehnologiei, înmatriculată în Registrul Comerţului cu nr. J40/6775/1991

Consiliul de administraţie
IOAN ALBESCU
GABRIELA BULIGA
CORNEL DANELIUC
ADRIANA POPESCU

Redactor literar:
MIHAI DAN PAVELESCU
Secretar de redacţie:
CONSTANTIN D. PAVEL
Tehnoredactare computerizată "Ştiinţă & Tehnică" S.A.
IOAN ALBESCU
şi
CORNEL DANELIUC
Coperta:
CONSTANTIN JURCUŢ
Difuzarea:
CORNEL DANELIUC
(telefon: 617 72 44 sau 617 60 10, int. 1151)

Adresa: Piaţa Presei Libere nr. 1, Bucureşti, cod 79781
Telefon: 617 60 10 sau 617 60 20, interior 1208 sau 1151

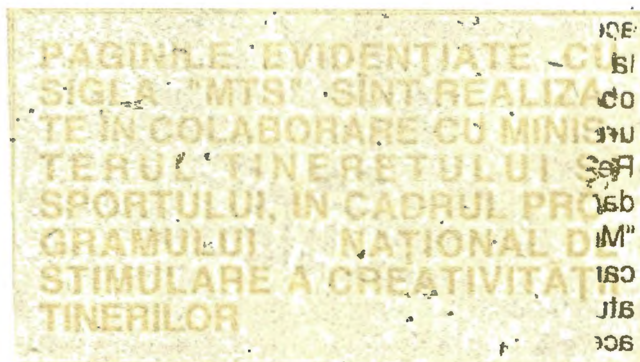
Tiparul: *Regia Autonomă a Imprimeriilor - Imprimeria "Coresi", telefon: 617 60 10 sau 617 60 20, interior 2411*

ABONAMENTELE se pot face la oficiile poştale (nr. Catalog 4004/1993), precum şi direct la redacţie. Cititorii din străinătate se pot abona prin Rodipet SA, PO BOX 33-57.
Fax: 004-1-312 9432 sau 004-1-312 9433. Telex: 11995
P-ţa Presei Libere nr.1, sector 1, Bucureşti, ROMÂNIA

Anticipaţia

Revistă lunară de literatură şi artă SF (nr. 498/1993), editată de Societatea "Ştiinţă & Tehnică" SA

SUMAR



COLECȚIA DE POVESTIRI ȘTIINȚIFICO-FANTASTICE

ONORATĂ LA EUROCON '93 CU PREMIUL PENTRU CEA MAI BUNĂ REVISTĂ SF DIN EUROPA

Alexandru Mironov

La al 21-lea EUROCON, desfăşurat în fiecare an, au fost prezenţi 51 de români, scriitori, ziarişti, editori, artişti în science-fiction, am fost a patra delegaţie ca număr, şi poate şi ca importanţă, între cele 22 de prezenţe din diverse ţări, toate ţări europene şi ţări avansate (plus Statele Unite ale Americii, foarte interesate, practic, cu cultură orientată spre SF).

Ca în fiecare an, delegaţiile statelor, Consiliul de conducere al Societăţii Europene de Science-Fiction au acordat cele şase premii care se acordă, pentru artişti, scriitori, reviste, editură şi - cu bucurie trebuie să spunem - că anul acesta Colecţia de povestiri ştiinţifico-fantastice "Anticipaţia" a primit marele premiu al EUROCON-ului. Este un premiu care onorează, nu unul care se acordă doar de politeţe fiecărei ţări participante- pentru că o singură revistă a fost premiată pe întregul continent, iar aceasta este Colecţia de povestiri ştiinţifico-fantastice "Anticipaţia". În plus, la această ediţie a EUROCON-ului, scriitorul Alexandru Ungureanu a obţinut premiul de încurajare pentru tineri scriitori şi s-a hotărât ca următoarea manifestare, EUROCON '94, să aibă loc la Timişoara. Revenind la Colecţia de povestiri ştiinţifico-fantastice, aceasta a debutat, dacă-mi amintesc bine, în 1955; eram elev de şcoală generală; apariţia "Meteoritului de aur" a fost pentru mine o explozie, n-am să uit bucuria pe care am avut-o în faţa chioşcului de ziare, am încă în inimă bucuria asta, atunci cînd mama mi-a cumpărat primul număr şi cînd am hotărît eu că aceasta-i calea pe care trebuie mers, aşa cum probabil mii de copii, atunci, s-au hotărît că trebuie să privească spre ziua de mâine.

"Colecţia" a construit în timp scheletul, baza SF-ului românesc. Sigur că se putea face mai mult, sigur că puteau fi atrase capodoperele către "Colecţie", redactorul şef din trecut şi colaboratorii săi nu ştiau însă exact cine era Isaac Asimov, cine era Arthur Clarke, aveau însă bunăvoinţă şi încercau să construiască ceva cu povestirile care se găseau, mai ales în Uniunea Sovietică de-atunci, în ţările socialiste din jur şi cu ceea ce se făcea aici, acasă.

Adrian Rogoz, un nume legendar, a purtat pe umeri povara asta dulce a "Colecţiei". Era o atmosferă teribil de stimulativă, era o plăcere să vii la Bucureşti, să stai în redacţie, de vorbă cu "Don Quijote"-le SF-ului românesc, Adrian Rogoz, şi să ne spună el câte-n Lună şi-n stele. A cucerit pe foarte multă lume, pe mine m-a convins să merg la primul EUROCON, în 1972, la Trieste, am făcut autostopul până acolo şi înapoi. Ne-am hotărât, cam tot în acea vreme, să înfiinţăm primele cenacluri, la Timişoara, la Craiova şi la Bucureşti, am avut şi prima întâlnire în 1972, ni s-a părut grozav de interesant să ne întâlnim, amatorii de science-fiction, cititorii, cu marii, ni s-a părut nouă, teribilii scriitori pe care-i avea momentul: Sergiu Fărcăşan, Adrian Rogoz, Camil Baciu, Vladimir Colin, Ion Hobana, Victor Bîrlădeanu, Romulus Bărbulescu, George Anania, mulţi dintre ei sunt şi acum cu noi; alţii, stele căzătoare, au dispărut în alt univers.

Paisprezece ani de întrerupere din 1974 au însemnat o lovitură zdravănă adusă acestui fenomen unic în cultura lumii, care este science-fictionul, în ceea ce ne priveşte. Eforturile făcute pentru reânviere au fost slăbuţe, slăbuţe de tot, "Ştiinţă şi tehnică" a încercat o mişcare o dată, Uniunea Scriitorilor a preferat să aibă unele mici profituri din fenomen, fără să se implice deloc, ca variantă am ales, din 1982 , Almanahul "Anticipaţia", care, cumva, a ţinut cald locul pentru ceea ce avea să urmeze. Foamea de imaginaţie era însă uriaşă, la un popor închis cu toate zăbrelele cu putinţă şi nu putea să aibă libertate, aşa am crezut eu atunci, decât în propriul creier al fiecăruia dintre noi. 55 de cenacluri au dus greul şi au menţinut ideea că ,peste timp, "Colecţia" poate să continue. Aşa s-a şi întâmplat, din 1990 există din nou, îi doresc încă 99 de ani de viaţă şi apoi încă 999 dacă se poate, are rolul ei, poate mai mic decît în trecut, dar - aşa a apreciat juriul la întîlnirea de pe Insula Jersey, - o revistă care atinge curând al 500-lea număr, chiar dacă a avut o întrerupere de 14 ani, îşi merită cununa de lauri şi aplauzele tuturor.

A consemnat
Pavel D. Constantin

VIOREL PÎRLIGRAS şi MIHAELA PACIUGA

SCENA PUSTIE

- Emoţionat?
- Deloc. De ce întrebi?
Grih îi desemnă din ochi mâinile ce se frământau neliniştite. Truh se roşi şi le încrucişă pe piept. Ceilalţi trei zâmbiră. Truh încercă să-i ignore şi privi concentrat zecile de culori şi nuanţe care se alergau pe suprafaţa unei sfere în jurul lor. Galben, albastru, mov...
- Acum o lună, începu Jirh, când am efectuat primul "traseu", am fost la fel de emoţionat.
Portocaliu, roşu, trandafiriu...
- Cred că a fost cel mai grozav moment din viaţa mea: m-am întors în urmă cu douăzeci de ani şi m-am ţinut pe mine însumi în braţe, pe mine, cel care aveam atunci câteva luni.
Maro, verde, al...
- Serios?
Jirh îl privi cu prietenie pe Truh şi confirmă. Acesta râse scurt, plecându-şi privirea pe marginea platformei înguste pe care se aflau, acolo unde începea cupola de lumini.
Pupitrul din mijlocul platformei bâzâi încet.
- Minus cincizeci! Am ajuns! - spuse Jirh.
Globul colorat se destrămă, făcând loc unei străzi largi, înconjurată de clădiri înalte.
Grih îşi întoarse capul.
- Ăsta e oraşul nostru de acum cincizeci de ani?
- Îhî...
Fluieră admirativ.
- S-a schimbat...
Contemplau cu toţii arhitectura veche, inedită, pe care nici unul din ei nu o apucaseră.
- Nu vi se pare ciudat?
Tresăriră şi se uitară spre al patrulea, cel care nu scosese o vorbă tot drumul. De fapt, nici nu ştiau cum îl cheamă şi de ce Trustul insistase să meargă cu ei.
- Ce spuneţi? - întrebă politicos Jirh.
- Nu vi se pare ciudată pustietatea asta? E... o oră destul de solicitată şi, cu toate acestea, nici urmă de trecători.
Aşa era, şi ei nici măcar nu remarcaseră amănuntul ăsta. Acum căutau cu toţii un semn, cât de neânsemnat, de viaţă. Necunoscutul părăsi platforma şi se îndreptă spre marginea trotuarului. Îngenunche şi pipăi solul în pătratul în care ar fi trebuit să se afle un copac. Ceilalţi se apropiară şi ei privind orificiul căscat în mijlocul pătratului. Buzele celui de jos schiţară un fel de surâs, dar un surâs care cu greu putea fi definit ca mulţumit sau, din contră, trist.
- Ce s-a întâmplat? Ştiţi ceva? - întrebă Grih. Unde e copacul? Unde sunt oamenii?
Cel de jos îl privi fix.
- Încă nu ştiu nimic, dar toate acestea s-ar putea să însemne ceva. Rămâne de verificat.
- Aiurea! Grih bătu de câteva ori din palme, privind ferestrele clădirilor. S-au speriat, asta e. S-au speriat. Ne-au văzut sfera şi s-au ascuns. Hei! Ieşiţi afară! Nu vi se va întâmpla nimic! - urlă către geamurile întunecate.
Culese o piatră şi sparse un geam. Explozia de cioburi răsună în liniştea străzii. Din nou tăcere. Cei trei priveau nedumeriţi. Al patrulea se îndreptă spre platformă.
- Veniţi, n-are nici un rost să mai zăbovim aici.
- Bine, dar ăştia trebuie să fie pe aici pe undeva. S-au ascuns, strigă Grih.
- Veniţi, trebuie să ne mişcăm repede. Dacă e ceea ce cred eu, timpul lucrează în defavoarea noastră.
Neâncrezători dar intrigaţi, cei trei se urcară pe platformă şi Jirh acţionă câteva butoane. Pupitrul bâzâi şi sfera se reînfiinţă în jurul lor.
- Ne vom opri din zece în zece ani spre timpul nostru. E mai grav decât credeam.
O vreme nimeni nu spuse nimic. Truh privi din nou vârtejul de culori, neîndrăznind să ceară lămuriri. Albastru, mov...
- Cine sunteţi dumneavoastră? - întrebă deodată Jirh.
Privirile se întoarseră spre cel vizat.
- Rahm Om e numele meu. Trustul mi-a aprobat participarea la "traseu" ca să-mi pot verifica teoria.
- Un moment, îl întrerupse Truh, numele dumneavoastră nu-mi este necunoscut. E posibil să ne mai fi întâlnit undeva?
Rahm zâmbi.
- Nu cred, dar am scris nişte cărţi...
- Aha, acum ştiu, dumneata eşti cel care susţinea, apropo de explozia demografică...
Celălalt încuviinţă din cap. Pupitrul bâzâi scurt şi sfera colorată dispăru. Decorul era acelaşi, ici-colo o clădire dispăruse făcând loc alteia noi, dar aceeaşi pustietate.
- Minus patruzeci, anunţă răguşit Jirh.
Rahm privi din nou spre pătratul unde ar fi trebuit să se afle copacul, apoi spuse încet:
- Dă-i drumul!
Sfera colorată luă locul străzii.

- Nu pricep nimic, spuse Grih, ce-ar fi să ne vorbiţi despre teoria dumneavoastră?
- Oricum, trebuia să vă spun, încuviinţă Rahm. Ştiţi cu toţii că cele zece miliarde de locuitori ai timpului nostru sunt o cifră uriaşă pentru planeta asta micuţă. Nu mă refer la densitate, sunt convins că planeta ar mai putea suporta încă un număr impresionant de oameni, ci la factorul "viaţă". Mi-am pus deseori întrebarea ce potenţial vital ar putea avea planeta. Mi s-a părut anormal faptul că raportul naşteri/decese e disproporţionat. Numărul de naşteri în raport cu decesele e de 8/1 în favoarea primului. În condiţiile în care populaţia creşte cu 40% în fiecare an, m-am întrebat de unde apare acest surplus de vitalitate.
- Minus treizeci, rosti Jirh.
Aceeaşi stradă, din nou câteva schimbări, aceeaşi pustietate. Trecură mai departe. Jirh părea că se sufocă.
- Şi atunci n-am găsit decât un răspuns, continuă Rahm. Îi privi pe rând pe fiecare. Bănuiţi care e?
- Trecutul, şopti Truh.
- Exact, trecutul. Printr-un mod care mă depăşeşte, prezentul înghite viaţa trecutului. Teoria pare să se adeverească.
În faţă le apăru din nou strada, strada pustie.
- Nu se poate, rosti palid Jirh. Acum o lună am fost aici. M-am ţinut în braţe! Erau oameni aici!
- Înseamnă că progresia se face mai repede decât am bănuit. Dă-i drumul mai departe! Următoarea oprire la minus zece ani!
- Nu se poate una ca asta! - urlă Jirh. Aparatul trebuie să fie defect! Ar însemna că nu mai exist nici în prezent, dacă mi-a fost anulată copilăria!
Truh îşi mută privirile de la caruselul culorilor la Jirh.
- Aparatul e bun, spuse. Cât despre timp, înseamnă că n-ai înţeles mare lucru despre el. Nu-ţi imagina timpul ca o curgere, în care momentele sunt dependente unele de altele, ci ca un segment spaţial, pe care momentele sunt notate cu x1, x2, x3 etc... Pot suprima oricare din aceste momente, fără să le deranjez pe celelalte. Timpul fiind astfel o dimensiune spaţială, se poate şi călători pe el. Aparatul temporal e un vehicul în sensul propriu al cuvântului. Jirh privi pierdut spre ceilalţi doi care ridicară din umeri oftând:
- Aşa e!
- Dumnezeule! Înseamnă că eu nu mai am nici părinţi, nici copilărie! Pupitrul bâzâi din nou. Aceeaşi stradă, mare parte din clădiri schimbate, familiara pustietate.
- Acum ia-o din an în an, spuse Rahm.
Mâinile lui Truh începură din nou să se frământe.
Portocaliu, roşu... Bâzâit, stradă, pustiu.
Albastru, violet... Bâzâit, stradă, pustiu.
Grih începu să-şi roadă unghiile. Rahm gâfâi.
- Minus trei, anunţă înfundat Jirh.
Verde, violet... Bâzâit, stradă, pustiu.
- Minus doi!
Albastru, portocaliu... Bâzâit, stradă, pustiu.
- Minus unu!
Maro, trandafiriu... Bâzâit, stradă, pustiu.
Cei patru se priviră. Sudoarea le curgea pe feţe. Rahm încuviinţă încet din cap. Jirh închise ochii şi apăsă pe buton.
- Zero! şopti.
Galben, roşu...Bâzâit.
Roşu.
Strada.
Roşu.
Pustiu.
Roşu.
Cerul roşu. Din ce în ce mai intens.
- S-a terminat! scânci Rahm.



Desen de NICU GECSE

MIHAIL GRĂMESCU

Monumentul eroului etern

1. Cel de lângă mine îşi şterge stropii de pe solzii pieptului. Se îneacă în tuse. În spatele redutei adverse, duşmanul se strecoară avid de moarte, cu şiperele pregătite pentru ucis, încleştate în pumnii strânşi. Se disting uneori siluetele decupate pe fondul vânăt al cerului. Stau culcat pe burtă, în poziţia de tragere şi îl urmăresc pe cel de alături cum îşi curăţă acum, cu mâinile înmănuşate, mustaţa argintie înainte de a-şi trage înapoi masca de titan peste faţa suptă.

- Nu mai sta aşa, expus, că o să te spulbere, îi spun.

Dar el este mult prea agasat ca să se mai poată stăpâni. Vine o clipă în viaţa fiecărui ostaş când nervii îi cedează şi simte nevoia să se ridice din mâzga fără de sfârşit a tranşeei pentru a face un gest memorabil, ceva concret, vizibil, un act nebunesc, un eroism de paradă, orice, doar să nu mai fie silit să se pituleze ca un şobolan. Şi atunci este ucis.

- Ia mai dă-i dracului cu Marele lor Război cu tot, se burzuluieşte la mine de parcă eu aş fi de vină de toată mizeria asta în care ne bălăcim. Cât or s-o mai ţină? Cât poate dura porcăria asta?

Ridică şiperul şi spulberă un cap răsărit în spatele tranşeei inamice. Stând în picioare, are o viziune mai largă, dominând poziţia.

- Băieţi! ne îmbărbătează generalul. Războaiele moderne sunt în primul rând războaie ale nervilor. Sus moralul!

- Unde ne sunt întăririle? De ce nu mai vin să ne schimbe o dată? se zbârleşte la el nebunul, refuzând să se lase înapoi în mocirlă..

- Or să vină şi ajutoare, vă promit. Eu să fiu cel care răspunde înaintea oamenilor şi a Cauzei...

- Or să vină, cum să nu, or să vină după ce pe noi ne va fi luat dracu' pe toţi, mârâie o voce fără identitate din tranşeea mizerabilă.

- Hai, bătrâne! atacă, în sfârşit, Generalul, tranşant, chestiunea. Nu te mai expune inutil! Nici unul nu avem dreptul să facem asta. Fii conştient că nu ne aparţinem nouă, ci scopului. În spatele nostru, acolo, în muşuroiul Adăpostului - arată el cu mâna înmănuşată - se plămădeşte schimbul de mâine. Cei ce vin dau sensul înalt sacrificiului nostru eroic. Şi pe lumea asta nu este erou cel care crapă, ci cel care supravieţuieşte în numele Cauzei.

Nebunul pare să aibă o şovăire. Ridicase şiperul să mai spulbere o ţeastă iţindu-se din tranşeea inamică, atunci cînd fuzeea izbucneşte drept spre noi, trasând peste câmp o dungă incandescentă. Laserul Adăpostului ripostează violaceu şi fuzeea se dezintegrează spontan, chiar deasupra tranşeei noastre. O ciupercă multicoloră se desface într-o ninsoare albă de cenuşă în noaptea coborâtă pentru o clipă în jur.

După o vreme, când delirul elementelor s-a mai potolit, am scos capul de sub carapacea devenită pentru scurt timp transparentă, la cele câteva zeci de mii de grade. Din General şi din nebun nu mai rămăseseră decât două umbre proiectate pe uşa masivă de plumb a muşuroiului.

2. - Iată-i! îmi arătă moaşa. Ei sunt schimbul de mâine! Pentru ei trebuie să rezistaţi. Măcar câteva ore! Măcar o oră! Priveşte: sunt deja formaţi!

În lichidul nutritiv al incubatorului, sute de mii, milioane, miliarde, poate chiar bilioane şi bilioane de embrioni plutesc, dormitând în lumina sidefie din pântecele Născătoarei.

- De aici ne tragem toţi, nu-i aşa? am murmurat. Moaşa dă aprobator din cap, în tăcere.

Simt emoţia momentului solemn. Un soldat, un veteran, înaintea Născătoarei emiţându-ne zilnic sub soare, generaţii ale celei mai perfecte serii de creaturi, combinaţia cromozomială selecţionată de o mie de ani de război neconvenţional, singurul pattern capabil să reziste acolo, afară, în tranşeea plină de mocirlă şi de cadavre ca noi, sub cerul incandescent al planetei de muşuroaie îngrămădite, muşuroi lângă muşuroi, fiecare cu câte o tranşee mizerabilă înainte, din loc în loc cu câte o ciupercă uriaşă, înălţându-se din micul soare înflorind scurt sub cupola picurând de sânge a cerului serei fără soare a Pamântului.

- Îmi este indiferent dacă pierdem sau câştigăm, rostesc. Nu mai simt nimic.

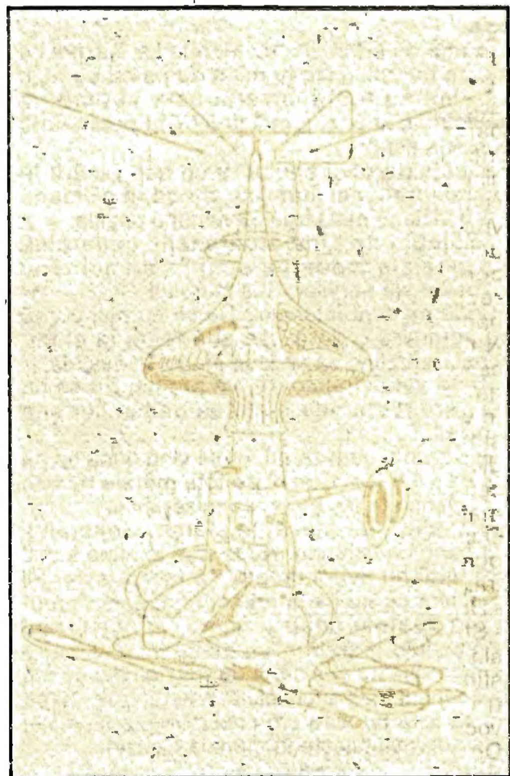
- Dar cum poţi spune una ca asta? se îngrozeşte moaşa. Dumnezeule mare, doar nu eşti un Mutant?

O privesc uluit. Fără să vreau, scot pieptul înainte, îmi şterg solzii de mocirlă şi sânge şi-mi controlez ţinuta, aruncând o ocheadă în oglinda concavă de deasupra Născătoarei. Nu sunt un Mutant! Sunt un om cât se poate de normal: un chip scofâlcit, o barbă argintie, fălci albe, de os, tracţionate de tendoane oţelite, ochi fosforescenţi, trup solzos, labe înmănuşate cu gheare puternice, iaca, om ca toţi oamenii. Îmi trag viziera de titan pe care mi-o ridicasem înainte de a pătrunde aici. Prin gura mică şi dispreţuitoare a moaşei vorbise Datoria. În mine se redeşteptase Spiritul Neamului, adormit de preaîndelungata aşteptare. Cuvânul "mutant", adică: trădător de neam, mă cutremurase, trezindu-mă la realitate.

- Bine, voi rezista! am rostit, şi glasul îmi era

străin şi aspru.
Ne îndreptăm cu paşi apăsaţi spre intrarea în muşuroi.
- Aşa, vulturul meu! rosteşte ea.
O privesc: ochii ei de cristal strălucesc în mii de prisme reci.
- Aşa te recunosc! mă îmbărbătează. Eşti cu adevărat un fiu al Născătoarei, mai ieri plecat de aici, animat de aspiraţii înalte, visând la o moarte eroică, la datorie.
- Dar de ce trebuie să murim şi să trăim? Ce vrem să demonstrăm cu lupta asta... inutilă? o întreb.
- Nimic, îmi zice. Doar că veţi mai rezista încă puţin. Rezistă până când vei fi înlocuit şi lasă veacurilor viitoare, Istoriei, sarcina să înţeleagă sensurile.
Înainte de a ieşi mi-a căzut sub ochi o crăpătură adâncă în peretele de plumb al buncărului. Mi-a venit în minte că, dacă am avea un moment, un singur moment de pace, ar trebui să refacem totul, de la capăt, altfel...

3. Vântul nemilos îmi biciuie viziera cu grăunţe fine, care răpăie pe metalul căştii. Cerul vânăt al asfinţitului e întunecat de silueta masivă a muşuroiului inamic. Prin mâzga fluorescentă dintre tranşee se strecoară, cu mişcări agile, câteva mogâldeţe.
Mă arunc pe burtă şi mă dau de-a rostogolul până la poalele muşuroiului Născătoarei. Mă caţăr către cupola din vârf. Vântul muşcător încearcă să mă desprindă de glodul gogoloiului sub care seminţele Nascătoarei germinează schimbul de mâine. Câteva lovituri imprecise de şiper se implântă în argilă, împroşcându-mă cu stropi incandescenţi. Dar gesturile îmi par dictate de un obicei de demult menit să mă apere de orice primejdie. Codul "căţărării pe această căpăţână de lut" îl port săpat adânc în genele cu care Născătoarea m-a clonat. Ştiu ce trebuie să fac: sunt un proiectil lansat imperturbabil, către o ţintă precisă, pe o orbită balistică sinuoasă, dar antecalculată până în cel mai mic amănunt.
Deasupra, pe gorgan, vijelia bate nestingherită. Cerul coclit se oglindeşte în platforma vitrificată a cupolei pe care eu mă deplasez în patru labe, ca să nu fiu împins de vânt pe suprafaţa lucioasă. Mă târâi aşa până la platforma centrală, circulară. Un chepeng rotund se deschide în spatele emisferelor glisante, mecanismul interior lăsând să străbată la suprafaţă un fuzeu bombat, de culoare galbenă. Câteva lovituri imprecise de şiper ricoşează din blindajul curat. Mă strecor sub aripa scurtă, unde este adăpostită ruleta codului. Amorsez focosul, programez aprinderea instantanee şi sar într-o parte, către o nişă adâncă, aşteptându-mă parcă special în materialul translucid. Îmi trag membrele în cuirasă şi fuzeul galben pulsează: un glob de foc orbitor cuprinzând muşuroiul. Într-o clipă, metalul organic devine transparent: o cupolă de gheaţă prin care întrevăd într-o fracţiune de secundă pântecele Născătoarei, cu viermuiala colcăitoare a embrionilor ce trec, sub şocul de energie, prin ultima fază a metamorfozei. Scena tainică mi se dezvăluie prin pleoapele închise, prin carapacea protectoare, prin peretele de plumb, şi atunci mă străfulgeră ideea că eu, în clipa asta, deja nu mai sunt. Am fost spulberat, o dată cu agresorii, câştigând prin moarte secundele necesare împlinirii misterului miraculos al Procreării. Sub mine, încremenită, cu făptura-i rozalie desfăcută să primească sărutul bulgărelui de foc, îmbujorată de o trăire mai aprigă decât suava-i materie fusese sortită a cuprinde, femeia de sex a muşuroiului e fecundată de sămânţa divină. Sunt citit într-o fracţiune de secundă de către programatorul viitoarei generaţii, în vreme ce din pântecele plesnind al Născătoarei, zigoţii se scurg mărşăluind cu cântec, în cadenţă, val după val, către pasta însângerată a tranşeei aşteptându-i avidă.
În lumina crepusculară a zorilor, îi zăresc părăsind patul germinativ al incubatorului, mărşăluind încolonaţi, cu automatele strânse în pumni, cu căştile trase, bătând pasul către mocirla de lumină a tranşeei: schimbul promis - recompensă a sacrificiului nostru suprem...



Desen de GIL COLOBANEA

CONSTANTIN BUICIUC

Coadă de peşte

Reprezentantul firmei îl privi cu atenţie pe omul din faţa lui. Era aşa cum şi-l închipuise: mic, îndesat, chel, cu ochelari puternici ("e conservator, nu renunţă la acest mijloc arhaic de corectare a vederii...") de după care priveau doi ochi albaştri, strălucitori. Deşi era bătrîn, omul se ţinea bine. Trimisul firmei nu regretă că-l chemase la birou şi nu recursese la videotelefon cum avusese intenţia.

- Domnule Petra, nu ştim dacă trebuie sau nu să aprobăm cererea dumneavoastră! De aceea vă şi aflaţi aici. V-am studiat cu atenţie biografia şi avem impresia că nu aveţi motive întemeiate să cereţi întoarcerea în trecut şi întinerirea. Ne-am ocupat de oameni ajunşi în conflict cu societatea şi le-am oferit încă un drum. Cei mai mulţi au reuşit. Poate că vă amintiţi de acel hoţ ordinar, spărgător de bănci, care, luînd viaţa de la început, a ajuns un renumit cibernetician, sau de virtualul criminal care, întors în timp în vremea adolescenţei, a ajuns unul dintre cei mai mari poeţi contemporani! Trebuie să recunoaşteţi că nu faceţi parte din această categorie... Nu sînteţi nici printre aceia care, fiind mediocri în meseria lor, rataţi, la a doua intrare în viaţă şi-au ales altă profesie, în care au excelat: medici slabi, ajunşi ingineri pricepuţi, pictori stupizi transformaţi în muzicieni talentaţi... După cîte ştim, aţi fost foarte bun în meseria dumneavoastră...

- Dar...

- Staţi puţin! Credeţi că profesia pe care aţi avut-o sau, în sfîrşit, întreaga dumneavoastră viaţă v-a înăbuşit vreo vocaţie, vreun talent ascuns? De ce nu ne-aţi declarat că în tinereţe aţi scris versuri? Speraţi că, după întoarcerea în timp, urmînd un alt drum al vieţii, puteţi să ajungeţi un bun poet?

Petra privi cîteva clipe fix la chipul impenetrabil din faţa lui.

De unde ştiau ei despre acele versuri? Doar el nu spusese nimănui nimic despre ele şi le ţinea bine ascunse. Ce fel de mijloace de investigare aveau?

- Nu. Consider că acele poezii din tinereţe sînt foarte slabe şi de aceea nu am amintit nimic de ele... Dar...

- O clipă! Biografia dumneavoastră nu a împiedicat nici un talent ascuns. Atunci, revenim: nu vedem ce motiv aţi avea să vă întoarceţi în trecut şi să vă reluaţi viaţa de la capăt...

- Toată biografia mea este principalul motiv...

- Şi la alţii toată biografia era principalul motiv...

- N-aţi văzut cum e viaţa mea, nivelul ei, evenimentele sau, mai bine zis...

- Haideţi să facem o recapitulare. Poate ne vom lămuri împreună. Deci: vă numiţi Ian Petra, v-aţi născut acum 90 de ani în oraşul L. din districtul nostru. La optsprezece ani aţi terminat liceul, iar apoi aţi absolvit o şcoală comercială. Aţi ajuns mai întîi contabil, iar apoi contabil-şef la o întreprindere de produse lactate din oraşul natal. Aţi lucrat la acea întreprindere aproape cincizeci de ani, pînă aţi ieşit la pensie. V-aţi îndeplinit sarcinile de serviciu corect, nu aţi fost sancţionat niciodată, aţi fost evidenţiat de mai multe ori. V-aţi căsătorit la douăzeci şi nouă de ani. Soţia a fost tot timpul casnică. Mai trăieşte şi acum. Aveţi trei copii. Doi sînt cadre didactice şi unul este inginer. Toţi îşi fac datoria şi sînt, să zicem aşa, cetăţeni onorabili. Acum douăzeci de ani aţi ieşit la pensie. În viaţa personală şi în societate aveţi o purtare ireproşabilă. Mai departe...

- Nu mai e nevoie... Ce spuneţi este corect, e adevărat. Dar multe lucruri n-aţi spus şi nici nu puteţi spune, fiindcă nu le cunoaşteţi. La fabrica de lapte stăteam şase ore în faţa computerului, urmărindu-i datele. În general, nu era mult de lucru. Apoi ajungeam acasă, citeam ziarul (uneori, mai ales spre bătrîneţe, adormeam cu nasul în ziar), mîncam şi mă culcam pentru un scurt somn de după masă. Deseori, în timpul acelui somn, ai mei mă zgîlţîiau, să nu mai sforăi ca un turboreactor (era expresia lor). Cînd mă sculam, îmi urmăream copiii cum îşi fac lecţiile (asta cînd ei erau mici şi stăteau cu noi), apoi mai intram în bucătărie pentru a programa robotul casnic pentru cine ştie ce banal fel de mîncare, mai o ajutam pe soţia mea la curăţenie (aspiram camerele, scuturam covorul de praf). În unele zile făceam piaţa. Seara priveam la televizor programele televiziunii planetare. Serile mai citeam şi cărţi împrumutate de la biblioteca municipală. Majoritatea concediilor stăteam acasă. Atunci simţeam mai bine cum se adună zilele, cu sutele, cu miile, unele peste altele, ca nişte cărţi într-o imensă bibliotecă, aliniate, de aceeaşi mărime, arătînd numai cotorul, pe care scria acelaşi titlu, numai numărul volumului fiind diferit. Dar ce-ţi pot spune nişte numere despre nişte biete cărţi sau despre nişte biete zile ale unei vieţi de om? Atunci visam că, dacă aş fi din nou tînăr, mi-aş trăi viaţa... Salariul relativ mic nu mi-a permis să fac călătorii depărtate. Abia în al doilea an de pensie am reuşit să văd oceanul...

- Dacă trăim într-un district montan...

- ...Despre mari excursii, pe

Lună, pe planetele învecinate, nici pomeneală... Ce să mai spun despre...

- Destul, domnule Petra! Am înţeles! Peste două săptămîni vă vom comunica acasă hotărîrea noastră. Pînă atunci mai cercetăm, mai ne gîndim... La revedere!

II

"Domnule Petra,

Prin prezenta vă aducem la cunoştinţă că vi s-a aprobat cererea pentru un retrotransport temporal de 72 de ani. Vă atragem atenţia că, în urma retrotransportului temporal, toate informaţiile acumulate în intervalul de timp amintit vor fi şterse din memoria dumneavoastră. Firma noastră se obligă să rezolve toate problemele legate de modificările survenite în biografia membrilor familiei dumneavoastră.

Conform statutului firmei noastre, pe care v-aţi obligat să-l respectaţi, în caz de accident temporal (probabilitate: 0,01%), veţi suporta toate consecinţele.

După îndeplinirea retrotransportului temporal, firma nu mai are nici o obligaţie asupra dumneavoastră. Ea nu va interveni în nici un fel în biografia dumneavoastră.

În termen de maximum zece zile de la primirea acestei înştiinţări, vă invităm să vă prezentaţi la sediul nostru central în vederea efectuării retrotransportului temporal."

Cu hîrtia în mînă, Petra surîse, gîndindu-se că a doua lui viaţă se va desface din prima ca o coadă de peşte în punctul nostalgic, depărtat şi romantic al vîrstei de optsprezece ani.

III

După ce termină liceul, Ian Petra se înscrise la o şcoală comercială pe care o absolvi cu succes. Obţinu postul de contabil la o întreprindere textilă din oraşul natal. Avu succese în muncă, a fost evidenţiat şi ajunse destul de repede contabil-şef. La douăzeci şi opt de ani se căsători. Soţia lui era casnică. Avură doi copii care ajunseră medici buni. La serviciu, Petra petrecea şase ore în faţa computerului care prelucra datele. Nu avea prea mult de lucru, numai la sfîrşitul lunii şi al trimestrului avea nevoie de ore suplimentare. Cînd venea acasă, Petra citea presa locală, apoi mînca şi se culca puţin pentru după-masă. Familia îl admira pentru somnul lui lin, în care adeseori zîmbea, cuprins, probabil, de vise dintre cele mai plăcute. Cînd se scula, îşi controla copiii la lecţii sau o ajuta pe soţia lui în casă. Urmărea cu interes meciurile de fotbal şi filmele de aventuri transmise de televiziunea planetară. În tinereţe desena în creion sau chiar picta unele tablouri în ulei. Ascundea cu grijă aceste desene şi tablouri. Mai citea şi unele cărţi de aventuri. Cînd îmbătrînise, citea cu plăcere biografiile oamenilor celebri: astronauţi, stele de cinema, oameni de ştiinţă, artişti. Concediile şi le petrecea de obicei acasă. Uneori, destul de rar, i se părea că zilele lui seamănă cu nişte cărţi aşezate cotor lîngă cotor, aliniate într-o imensă bibliotecă. La numai un an de la ieşirea la pensie a făcut o călătorie lungă, împreună cu soţia, şi a văzut, în sfîrşit, oceanul. Nu s-a putut însă bucura pe deplin de această călătorie deoarece soţia lui, încă din prima zi, uitînd că nu mai e la prima tinereţe, a făcut o mişcare imprudentă în baie şi a căzut, rupîndu-şi mîna. De călătorii deosebite, pe Lună sau pe planetele învecinate, nici pomeneală. Urmărea imaginile acelor aştri la televizor. Ian Petra a murit la nouăzeci şi nouă de ani, fericit că a trăit şi el pe lumea aceasta şi a putut să vadă o parte din multele şi neasemuitele ei minunăţii. Imediat după moartea lui, urmaşii au descoperit desenele şi tablourile în ulei, pe care le-au arătat unor experţi. Experţii au constatat, fără ezitare, că acele creaţii nu aveau nici o valoare artistică.



Desen de GIL COLOBANEA

Orson Scott Card

În numărul din august 1977 al revistei americane de science fiction Analog (continuarea legendarei Astounding) debuta scriitorul Orson Scott Card. Debutul îl constituia chiar povestirea de față: Jocul lui Ender (Ender's Game). Şi ce dacă? veţi întreba, şi pe bună dreptate. Ei bine, după aproape zece ani, Card relua povestirea, extinzînd-o pînă la dimensiunile unui roman, care avea să apară cu acelaşi titlu. În anul apariţiei, romanul Ender's Game obţinea ambele mari premii ale SF-ului american: Hugo şi Nebula. (Mare lucru! vor pufni cunoscătorii. Parcă-ar fi fost singurul roman dublu premiat!) Dar - şi acum începe partea care-i va conferi unicitate în science fictionul de dincolo de ocean - Card scrie şi o urmare, Speaker for the Dead (Vorbitor în numele morţilor), roman ce apare în anul imediat următor. Şi pentru singura dată (cel puţin pînă acum) în istoria premiilor Hugo şi Nebula, ele sînt atribuite aceluiaşi autor care le cîştigase şi cu un an în urmă, pentru un roman care este continuarea primului! După vreo 2 - 3 ani, Card scrie şi al treilea roman din seria lui Ender - Xenocide, dar n-a mai obţinut nici un premiu. Trilogia amintită este însă unul din punctele de vîrf ale prozei SF americane şi, poate, va exista şi în România un editor care să încerce să o publice... cîndva.

P.S. Premiul Hugo este votat de fani (deci, practic, de cititori), iar Premiul Nebula de profesioniştii SF.

Mihai-Dan Pavelescu

- Atunci cînd ajungeţi la intrare, nu uitaţi - indiferent unde v-ar fi gravitaţia, poarta inamicului este *jos*. Dacă treceţi prin poarta voastră de parcă vă duceţi la promenadă, oferiţi o ţintă mare şi meritaţi să fiţi loviţi. Chiar şi cu altceva decît cu flasherul.

Ender Wiggin se opri şi-i privi. Cei mai mulţi îl urmăreau cu teamă. Cîţiva pricepuseră. Cîţiva erau posaci şi încăpăţînaţi.

Era prima lui întîlnire cu armata aceea, toţi de-abia ieşiţi din companiile profesorilor, şi Ender uitase cît de necopţi pot fi puştanii noi. El era de trei ani în şcoală, ei numai de şase luni - nici unul nu avea peste nouă ani. Însă erau ai lui. La unsprezece ani, Ender ajunsese comandant cu şase luni înainte de termen. Pînă atunci comandase un pluton, şi cunoştea cîteva şiretlicuri, dar în armata aceasta erau patruzeci de puştani. Pufi. Toţi ţintaşi de elită cu flasherul, toţi în perfectă condiţie fizică - altfel n-ar fi fost aici - însă toţi aveau sută la sută şanse de-a fi raşi în prima confruntare.

- Nu uitaţi, urmă el, inamicul nu vă poate zări pînă n-aţi trecut prin poartă. Dar în clipa cînd aţi ieşit, o să fie pe voi. Pentru asta, ieşiţi în poziţia în care vreţi să fiţi cînd va trage. Picioarele sub voi, îndreptîndu-vă în jos. Făcu semn unui băiat posac, care părea să aibă vreo şapte ani, cel mai mic dintre ei: Unde-i jos, pufule?

- Spre poarta inamicului. Răspunsul fusese prompt. În acelaşi timp, păruse plictisit, parcă spunînd "bine, bine, treci la chestiile cu adevărat importante".

- Numele, soldat?

- Bean*, domnule.

- Atît ţi-e creierul de mare?

Bean nu răspunse. Ceilalţi rîseră. Ender alesese bine. Băiatul era mai mic decît restul, fusese avansat pesemne pentru că era inteligent. Cei din grup nu-l prea înghiţeau; se bucurau să-l vadă umilit. Aşa cum Ender fusese umilit de primul lui comandant.

- Ai răspuns corect, Bean. Acum fiţi atenţi ce vă spun: Oricine iese prin poartă are toate şansele să fie lovit. Mulţi dintre voi o să fie încremeniţi pe undeva. Asiguraţi-vă că picioarele sînt cele nimerite. Da? Dacă sînteţi loviţi numai în picioare, atunci doar ele îngheaţă şi-n

---

* Fasole (n. tr.)

impo' asta-i un fleac. Se întoarse către unul dintre cei speriaţi: La ce slujesc picioarele? Zi!
Privire neînţelegătoare. Confuzie. Bîlbîială.
- Las-o baltă. Cred că tot pe Bean trebuie să-l întreb.
- Cu picioarele te împingi în perete, domnule.
Continua să fie scîrbit.
- Mulţumesc, Bean. Aţi auzit? Auziseră şi nu le convenea s-o audă de la Bean. Exact! Nu puteţi *vedea* cu picioarele, nu puteţi *trage* cu picioarele, iar în majoritatea timpului vă încurcă. Dacă vă-nghează cînd sînt întinse, v-aţi terminat. N-aveţi cum să vă ascundeţi. Atunci, cum stau picioarele?
De data aceasta răspunseră mai mulţi, pentru a dovedi că Bean nu e singurul care pricepea cîte ceva.
- Îndoite. Cu călcîiele la şezut.
- Corect. O pavăză. Sunteţi îngenuncheaţi pe o pavăză constituită din picioare. Iar costumele au o şmecherie. Chiar dacă picioarele îţi sînt îngheţate, *tot* te poţi împinge. Pînă acum n-am văzut s-o facă altcineva; doar eu - însă voi o veţi învăţa totuşi.
Acţionă flasherul. Strălucea verde palid în mîna lui. După aceea se împinse în sus, înălţîndu-se în sala de antrenament aflată în imponderabilitate, îndoi picioarele sub el, ca şi cum ar fi îngenuncheat, şi le îngheţă pe amîndouă. Imediat, costumul deveni rigid la genunchi şi glezne, astfel încît nu le mai putea clinti.
- Bun, sînt îngheţat, vedeţi?
Plutea la un metru deasupra lor. Cu toţii îl priveau, derutaţi. Se lăsă pe spate, prinse un mîner de pe peretele dinapoia sa şi se lipi de suprafaţa netedă.
- Sînt cu spatele la perete. Dacă picioarele mi-ar fi tefere, le-aş folosi. Şi m-aş răşchira - ca *fasolea* pe arac, da?
Băieţii rîseră.
- Dar picioarele nu-mi merg, şi asta-i mai *bine*, v-aţi prins. Uite! Ender se îndoi din mijloc, apoi se destinse brusc. Într-o secundă traversă sala. Ajuns pe peretele opus, strigă: Aţi văzut? Nu m-am folosit de mîini, deci pot trage cu flasherul. În plus, n-am grija picioarelor plutind un metru înapoia mea. Încă o dată.
Repetă figura şi prinse un mîner dindărătul lor.
- Nu vreau să faceţi şmecheria asta doar cînd inamicul v-a îngheţat picioarele. Vreau s-o faceţi cînd încă vă puteţi folosi de ele, pentru că-i mai bine. Şi pentru că adversarul nu se aşteaptă la aşa ceva. Bun, toţi în aer şi-ngenuncheaţi!
Majoritatea se ridicară în cîteva secunde. Ender îi îngheţă pe ultimii şi aceştia atîrnară, încremeniţi şi neajutoraţi, pe cînd ceilalţi rîdeau.
- Cînd dau un ordin, acţionaţi imediat! 'Nţeles? Cînd sîntem la o poartă şi-i dezactivată, o să vă dau ordinele în cîteva secunde, imediat ce decid tactica. Iar cînd am ordonat, aţi şi intrat, pentru că primul care intră a cîştigat, dacă nu-i fraier. Eu nu sînt. Bine ar fi să nu fiţi nici voi, pentru că altfel vă trimit înapoi la companii. Văzu că mai mulţi băieţi înghiţiră un nod, iar cei îngheţaţi îl priveau cu teamă. Voi, care atîrnaţi acolo... Fiţi atenţi. O să vă dezgheţaţi cam peste cincisprezece minute, şi-o să văd dacă-i puteţi prinde din urmă pe ceilalţi.
În următoarea jumătate de oră, Ender îi puse să exerseze figura arătată. Îi opri, cînd văzu că toţi pricepuseră ideea de bază. Poate că formau un grup bun. Aveau să ajungă şi mai buni.
- Acum, că v-aţi încălzit, le spuse, să-ncepem treaba.
Ender părăsi ultimul sala, deoarece rămăsese să-i ajute pe cei mai stîngaci să-şi perfecţioneze tehnica. Avuseseră profesori buni, însă aşa cum se întîmplă în orice armată, componenţii ei nu erau toţi la fel de buni, iar unii puteau fi o adevărată frînă în luptă. Prima lor bătălie putea avea loc peste cîteva săptămîni, sau chiar mîine. Niciodată nu se afişa o programare. Comandantul se trezea dimineaţa şi găsea lîngă patul său o foaie de hîrtie, înştiinţîndu-l despre ora cînd începe lupta şi numele adversarului. Deocamdată, trebuia să-şi antreneze băieţii pînă ajungeau în formă maximă - cu toţii. Gata pentru orice, şi oricînd. Strategia era bună, dar nu valora nimic dacă soldaţii nu rezistau tensiunii nervoase.
Dădu colţul în aripa rezidenţială şi aproape se ciocni cu Bean, puştiul de şapte ani pe care-l remarcase în timpul instrucţiei. Probleme... Ender nu dorea să aibă atît de repede probleme.
- Salut, Bean.
- Salut, Ender.
Pauză.
- Domnule, rosti încet Ender.
- Suntem în timpul nostru liber.

- În armata mea, Bean, nu există timp liber. Trecu pe lîngă puşti.
Glasul piţigăiat al acestuia răsună înapoia lui.
- Ştiu ce ai de gînd, Ender, şi te previn, domnule!
Se întoarse lent şi-l fixă cu privirea.
- Mă previi?
- Eu sînt cel mai bun om al tău. Dar trebuie să fiu tratat ca atare.
- Sau...? rînji ameninţător Ender.
- Sau voi fi cel mai slab om al tău. Una sau alta.
- Şi ce vrei? Dragoste şi pupături? Începea să se enerveze.
Puştiul era netulburat.
- Vreau un pluton.
Ender se apropie de el şi-l pironi cu privirea.
- Voi da plutoane celor care dovedesc că le merită. Trebuie să fie buni soldaţi, să ştie cum să îndeplinească ordinele, să fie capabili să se descurce pe cont propriu, şi să poată impune respect. Aşa am ajuns eu comandant. Aşa vei ajunge şef de pluton.
- Mi se pare corect, surîse Bean. Dacă într-adevăr aşa procedezi, peste o lună voi fi şef de pluton.
Ender se aplecă, îi prinse de pieptii uniformei şi-l împinse în perete.
- Cînd spun că procedez într-un anume fel, Bean, atunci aşa fac!
Bean continua să zîmbească. Îi dădu drumul şi se îndepărtă fără să arunce o privire îndărăt. Era convins, fără să se uite, că băiatul continua să-l privească, continua să surîdă, continua să fie uşor dispreţuitor. Într-adevăr, putea fi un bun şef de pluton. Ender avea să-l urmărească cu atenţie.

Înalt de un metru nouăzeci şi puţin rotofei, căpitanul Graff se lăsă pe spate în scaun şi-şi mîngîie pîntecele. De cealaltă parte a biroului său stătea locotenentul Anderson, indicînd punctele de maxim ale unui grafic.
- Priviţi, domnule căpitan, rosti Anderson. Ender i-a învăţat deja o tactică ce-i va da peste cap pe toţi adversarii. Le-a dublat viteza.
Graff încuviinţă.
- Şi-i cunoaşteţi rezultatele testărilor. Judecă bine...
- Foarte adevărat, foarte adevărat, Anderson, e un elev bun şi extrem de promiţător.
Tăcură.
După un timp, căpitanul suspină:
- Deci ce-ai vrea să fac?
- Ender este! El trebuie să fie!
- N-o să aibă timp, locotenente. Are unsprezece ani, pentru numele lui Dumnezeu, ce vrei, un miracol?
- Îl vreau în bătălii zilnice, începînd de mîine. Vreau ca într-o lună să fi luptat bătăliile unui an.
Graff clătină din cap.
- Asta o să-i bage armata în spital.
- Nu, domnule. El îi aduce în forma de vîrf. Iar noi avem nevoie de el.
- Cu un amendament, locotenente. Avem nevoie de cineva. Tu crezi că acela este Ender.
- Perfect; eu cred că este Ender. Dacă nu-i el, atunci care dintre comandanţi?
- Nu ştiu, locotenente. Graff îşi trecu palmele peste chelie , ici-colo acoperită de puf. Sînt nişte copii, Anderson. Nu înţelegi asta? Armata lui Ender este formată din puşti de nouă ani. O să-i punem să se lupte cu băieţii mai mari? Să-i zvîrlim într-un asemenea iad timp de o lună de zile?
- Rezultatele testelor, domnule căpitan.
- Le-am văzut! L-am urmărit în bătălie, am ascultat benzile şedinţelor lui de antrenament. I-am analizat structurile de somn, am auzit înregistrările conversaţiilor purtate de el pe coridoare şi în sălile de baie; ştiu mai multe despre Ender Wiggin decît ţi-ai putea închipui tu! Şi, împotriva tuturor argumentelor, împotriva calităţilor lui evidente, am o singură replică. Mi-l imaginez pe Ender peste un an, după ce-a trecut prin ceea ce doreşti tu să-i faci. Îl văd lipsit de orice utilitate, o epavă, deoarece a fost împins mai departe decît ar fi putut ajunge el, sau oricare altă persoană. Totuşi, nu-i suficient, nu?, locotenente, pentru că sîntem în război şi cel mai capabil om al nostru nu mai există, iar bătăliile importante încă n-au început. Bine, programează-i confruntări zilnice toată săptămîna. După aceea, adu-mi raportul.
Anderson se ridică şi salută.
- Mulţumesc, domnule.
Ajunse lîngă uşă cînd Graff îl strigă. Se întoarse şi-l privi pe căpitan.

- Anderson... Ai fost pe-afară în ultimul timp?
- N-am mai ieşit de la ultima permisie, acum şase luni.
- N-aş fi crezut. Oricum, este lipsit de importanţă. Ai fost vreodată în parcul Beaman din oraş? Hm-hm? Un parc minunat. Arbori... Iarbă... Fără impo', fără bătălii, fără griji. Şi ştii ce mai există acolo?
- Ce anume, domnule?
- Copii...
- Bineînţeles, domnule, încuviinţă Anderson.
- Am spus, copii. Mă refer la puştani, pe care mămicile lor îi scoală dimineaţa să meargă la şcoală, iar după-amiezele se joacă în parcul Beaman. Sînt fericiţi, zîmbesc mult, rîd, se distrează... Ce zici?
- Sînt convins că aşa fac, domnule.
- Asta-i tot ce-ai de spus, Anderson?
Locotenetul îşi drese glasul.
- Cred că-i bine că se joacă, domnule. Ştiu că aşa făceam şi eu, cînd eram mic. Însă acum lumea are nevoie de soldaţi. Şi numai aşa îi putem obţine.
Graff aprobă din cap şi închise ochii.
- Ah, sigur că da, ai dreptate; din punct de vedere statistic şi al teoriilor importante şi..., luai-ar dracu', au dreptate, sistemul funcţionează, totuşi Ender este mai bătrîn decît mine. El nu-i un copil. De-abia este o persoană.
- Dacă-i aşa, domnule, ştim cel puţin că datorită lui ceilalţi copii se pot juca în parc.
- Şi Isus a murit ca să-i izbăvească pe toţi oamenii, nu-i aşa? Graff se ridică şi-l privi pe Anderson cu tristeţe. Dar noi, adăugă el, noi sîntem cei care batem piroanele.

Ender Wiggin stătea întins pe pat şi privea plafonul. Niciodată nu dormea mai mult de cinci ore pe noapte - însă luminile se stingeau la 22,00 şi nu se aprindeau pînă la 06,00. De aceea, privea plafonul şi se gîndea. Comanda armata de trei săptămîni şi jumătate. Armata Dragon. Numele fusese atribuit de conducerea şcolii şi nu era un nume norocos. Ah, da, arhivele spuneau că, în urmă cu vreo nouă ani, o Armată Dragon se descurcase binişor. Dar în următorii şase ani, denumirea fusese legată de armate slabe şi, în cele din urmă, datorită superstiţiei născute, Armata Dragon fusese desfiinţată. Pînă acum. Iar acum, surîse băiatul, Dragonii aveau să-i surprindă pe toţi.
Uşa se întredeschise fără zgomot. Ender nu întoarse capul. Cineva păşi în cameră, apoi se retrase tiptil. Cînd paşii se îndepărtară, Ender se rostogoli şi zări pe podea un bilet alb. Se întinse şi-l ridică.
“Armata Dragon şi Armata Iepure, Ender Wiggin şi Carn Carnby, 07,00”
Prima bătălie. Sări din pat şi se îmbrăcă rapid. Merse la camerele şefilor de pluton şi le ordonă să-i trezească pe băieţi. După cinci minute, toţi erau strînşi pe coridor, somnoroşi. Ender le vorbi în şoaptă.
- Prima bătălie, 07,00, împotriva Iepurilor. Am luptat de două ori contra lor, dar acum au un comandant nou. N-am auzit de el. Ei sînt mai mari şi le cunosc cîteva din vechile şiretlicuri. Hai, deşteptarea. Alergări, sprinturi şi încălzire în sala trei.
Se antrenară timp de o oră şi jumătate, cu trei bătălii simulate şi calistenice. După aceea, rămaseră întinşi în aer cincisprezece minute, relaxîndu-se total în absenţa gravitaţiei. La 06,50, Ender îi încolonă şi ieşiră în coridor. Alergară din nou, sărind pentru a atinge un panou luminos de pe plafon. Toţi băieţii atinseră acelaşi panou. La 06,58 ajunseră la poarta lor, spre sala de luptă.
Plutoanele C şi D se agăţară de primele opt mînere de pe tavanul coridorului. Plutoanele A, B şi E se ghemuiră pe podea. Ender îşi prinse picioarele în două mînere din mijlocul plafonului, pentru a nu împiedica pe nimeni.
- Unde-i poarta inamicului? şuieră el.
- Jos! şoptiră băieţii şi rîseră.
- Activaţi flasherele! Cutiuţele din mîinile lor străluciră verzui. Mai aşteptară cîteva secunde, apoi zidul cenuşiu din faţă dispăru şi sala de luptă deveni vizibilă.
Ender o cuprinse dintr-o privire. Caroiajul familiar al celor mai multe jocuri de debut, asemănător grilelor pentru gimnastică din parc, cu şapte, opt cuburi risipite prin reţea. Ei denumeau cuburile *stele*. Erau destul de multe şi în poziţii suficient de avansate pentru a merita să ajungi la ele. Băiatul decise într-o secundă şi ordonă:
- Pe stelele apropiate. E rămîne!
Cele patru grupuri din colţuri plonjară prin cîmpul de forţă de la intrare şi căzură în sala de luptă. Armata lui Ender se răspîndise între poartă şi stele înainte ca inamicul să fi apărut.

Apoi ieşiră soldaţii duşmani. După poziţiile lor, Ender înţelese că fuseseră într-o gravitaţie altfel orientată şi nu erau îndeajuns de versaţi pentru ca s-o abandoneze şi să se reorienteze. Ieşiseră în poziţie verticală, cu trupurile perfect distincte şi lipsite de apărare.

- Rade-i, E! răcni Ender şi se azvîrli prin poartă, cu genunchii înainte, ţinînd flasherul între picioare şi trăgînd. În vreme ce grupul lui traversa sala, restul Armatei Dragon declanşă un foc de acoperire, astfel încît plutonul E ajunse pe o poziţie avansată, cu un singur băiat îngheţat complet, deşi toţi aveau picioarele inutilizabile - ceea ce nu-i stînjenea cu nimic. Urmă o scurtă perioadă de acalmie; Ender şi comandantul advers, Carn Carnby, îşi examinară poziţiile. Cu excepţia pierderilor suferite de Iepuri, la ieşirea prin poartă, ambele armate aveau efectivele aproape complete. Totuşi Carn n-avea pic de imaginaţie - adoptase o formaţiune în patru colţuri la care s-ar fi gîndit orice pici de cinci ani din companii. Iar Ender ştia cum putea fi înfrîntă.

Strigă puternic:

- E acoperă pe A, C jos! B şi D peretele est!

Sub focul de acoperire al plutonului E, plutoanele B şi D părăsiră adăpostul stelelor. Erau încă expuşi, cînd plutoanele A şi C ieşiră şi ele, îndreptîndu-se spre cel mai apropiat perete. Îl ajunseră în acelaşi moment şi, tot împreună, se propulsară împingîndu-se în el. Cu viteza dublată faţă de cea obişnuită, apărură înapoia stelelor inamicului şi deschiseră focul. În cîteva secunde, bătălia luase sfîrşit, cu adversarii îngheţaţi în mare parte, inclusiv comandantul, restul fiind risipiţi prin colţuri. În următoarele cinci minute, în grupe de patru, Armata Dragon curăţă colţurile oarbe ale sălii de luptă şi împinse duşmanii în centru, unde trupurile lor, încremenite în unghiuri imposibile, se ciocneau între ele. După aceea, Ender şi trei băieţi se apropiară de poarta adversă şi îndepliniră formalitatea anulării cîmpului unidirecţional, prin atingerea simultană cu casca Armatei Dragon a fiecărui colţ. Apoi Ender îşi alinie armata pe şiruri verticale lîngă ghemul de soldaţi paralizaţi ai Armatei Iepure.

Numai trei Dragoni erau imobili. Diferenţa cu care învinseseră - 38 la 0 - era ridicol de mare şi Ender începu să rîdă. Băieţii i se alăturară, hohotind prelung şi puternic. Încă rîdeau cînd locotenenţii Anderson şi Morris intrară prin poarta profesorilor, situată în sudul sălii.

Anderson era sobru şi nu zîmbea, însă Ender îl zări făcîndu-i cu ochiul atunci cînd întinse mîna, oferind felicitările oficiale, adresate în mod tradiţional cîştigătorilor.

Morris îl găsi pe Carn Carnby şi-l dezgheţă, iar băiatul de treisprezece ani veni înaintea lui Ender, care rîse fără răutate şi-i întinse mîna. Carn o primi cu eleganţă şi-şi plecă fruntea deasupra ei. Putea să n-o facă, şi atunci ar fi fost reîngheţat.

Anderson dădu liber Armatei Dragon şi băieţii părăsiră în tăcere sala de luptă, prin poarta adversarilor - conform obiceiului. În partea nordică a porţii pătrate clipea o luminiţă, indicînd sensul gravitaţiei în coridorul respectiv. Conducîndu-şi sodaţii, Ender îşi modifică orientarea şi trecu prin cîmpul de forţă, aterizînd în picioare. Băieţii îl urmară şi sprintară în sala de antrenament. Ajunşi acolo, se aliniară pe grupe, iar Ender se înălţă în aer şi-i privi.

- O luptă bună pentru început, rosti el şi imediat cuvintele îi fură urmate de strigăte, fluierături şi aplauze. Dragonii s-au descurcat perfect cu Iepurii. Totuşi inamicii n-o să fie mereu aşa de slabi. Iar o armată cu adevărat bună ne-ar fi făcut necazuri. Plutoanele B şi D... Aţi plecat prea încet de pe stele. Dacă Iepurii ştiau să ţintească, aţi fi fost îngheţaţi cu toţii, înainte ca A şi C s-ajungă la perete.

Se antrenară tot restul zilei.

În seara aceea, Ender intră pentru prima dată în sala de mese a comandanţilor. Nu aveai acces acolo pînă nu cîştigai cel puţin o bătălie, iar el era cel mai tînăr comandant învingător. Nimeni nu-i remarcă intrarea. Dar cînd cîţiva băieţi îi zăriră Dragonul brodat pe buzunarul de la piept, îl priviră curioşi, iar atunci cînd îşi luase tava şi se aşezase la o masă liberă, încăperea deveni tăcută şi ceilalţi comandanţi îl urmăreau. Extrem de conştient de cel mai mărunt gest al său, Ender se întrebă cum de aflaseră toţi şi de ce păreau atît de ostili.

După aceea privi deasupra uşii prin care intrase. Pe zid se afla o uriaşă tabelă de afişaj. Cuprindea palmaresul victorie/înfrîngere al fiecărui comandant de armată; bătăliile din ziua aceea erau luminate în roşu. Numai patru. Ceilalţi trei cîştigaseră la limită - cel mai bun rezultat fusese doi întregi şi unsprezece mobili la sfîrşitul jocului. Scorul de treizeci şi opt mobili al Dragonilor era stînjenitor prin superioritatea lui.

Alţi noi comandanţi fuseseră primiţi acolo cu aplauze şi felicitări. Alţi noi comandanţi nu cîştigaseră cu treizeci şi opt la zero.

Ender căută pe tabelă Armata Iepure. Fu surprins să vadă că palmaresul lui Carn Carnby era opt victorii/trei înfrîngeri. Să fi fost oare chiar aşa de bun? Sau luptase doar împotriva unor armate mai slabe? Indiferent de explicaţie, exista un

zero la mobilii lui Carn - singurul pe coloane întregi - şi Ender coborî ochii surîzînd. Nimeni nu-i răspunse şi băiatul ştiu că se temeau de el, ceea ce însemna că aveau să-l urască, ast

fel încît oricine intra în luptă împotriva Armatei Dragon avea să fie speriat, furios şi incompetent. Îl căută printre ei pe Carn Carnby şi-l văzu nu departe. Îl fixă cu privirea pînă cînd un alt băiat îl înghionti pe comandantul lepurilor, arătîndu-l pe Ender. Acesta surîse iarăşi, fluturînd mîna spre el. Carnby se înroşi, iar Ender, mulţumit, se aplecă deasupra tăvii şi începu să mănînce.

Pînă la sfîrşitul săptămînii, Armata Dragon luptase şapte bătălii în şapte zile. Palmaresul era de şapte victorii şi zero înfrîngeri. În nici o confruntare n-avusese mai mult de cinci băieţi îngheţaţi. Deja nu mai putea fi ignorat de ceilalţi comandanţi. Cîţiva se aşezară la masa lui şi discutară despre strategiile folosite cu adversarii Dragonilor. Alte grupuri, mai numeroase, stăteau de vorbă cu învinşii lui Ender, încercînd să afle ce făcuse puştiul pentru a cîştiga.

Pe la mijlocul mesei, uşa profesorilor se deschise şi toţi amuţiră cînd locotenentul Anderson intră şi-i privi cu atenţie. Îl zări pe Ender, traversă iute sala şi-i şopti ceva la ureche. Ender încuviinţă, bău paharul cu apă şi porni cu locotenetul. Înainte de-a ieşi, Anderson întinse un bilet unuia dintre băieţii mai mari. Încăperea deveni extrem de gălăgioasă după plecarea celor doi.

Ender fu condus în josul unor coridoare prin care nu mai trecuse. Nu erau scăldate în strălucirea albăstruie a coridoarelor pentru soldaţi. Majoritatea aveau pereţii placaţi cu furnir, iar podelele erau acoperite cu carpete. Uşile, tot din lemn, purtau plăcuţe cu nume, iar ei se opriră înaintea celei pe care scria "Căpitan Graff, Administrator". Anderson ciocăni uşor şi o voce groasă răspunse:

- Intră.

Intrară. Căpitanul Graff era aşezat înapoia unui birou, cu degetele încrucişate peste pîntecul proeminent. Încuviinţă din cap şi Anderson se aşeză. Băiatul se aşeză şi el. Graff îşi drese glasul şi vorbi.

- Au trecut şapte zile de la prima ta bătălie, Ender.

Ender nu răspunse.

- Ai cîştigat şapte bătălii, cîte una în fiecare zi.

Ender încuviinţă.

- Cu scoruri neobişnuit de mari...

Ender clipi din ochi.

- Cum ai izbutit? întrebă Graff.

Băiatul privi spre Anderson, apoi se adresă căpitanului:

- Două tactici noi, domnule. Picioarele îndoite, dublate sub şezut, utilizate drept pavăză, încît un flasher nu poate imobiliza total. Decolări prin destindere bruscă de lîngă perete. Strategie superioară, aşa cum ne-a învăţat locotenentul Anderson, gîndind la locuri, nu la spaţii. Cinci plutoane de cîte opt, în loc de patru din zece. Adversari incompetenţi. Şefi de pluton excelenţi, soldaţi buni.

Graff îl privi inexpresiv. Ce-aşteaptă? se gîndi Ender.

- În ce stare se află armata? întrebă Anderson.

- Puţin obosiţi, condiţie fizică maximă, moral ridicat, asimilează rapid. Aşteaptă următoarea bătălie.

Anderson se uită la căpitan şi acesta înălţă imperceptibil din umeri. Apoi înclină din cap şi locotenentul zîmbi. Graff se răsuci către băiat:

- Doreşti să afli ceva?

Ender îşi încrucişă degetele în poală.

- Cînd o să ne opuneţi unei armate bune?

Anderson fu surprins, dar Graff izbucni în rîs. Hohotele răsunară în odaie, iar cînd se stinseră, căpitanul întinse un bilet lui Ender:

- Acum, zise el.

Şi băiatul citi: "Armata Dragon şi Armata Leopard, Ender Wiggin şi Pol Slattery 2000".

- Asta înseamnă peste zece minute, domnule, înălţă ochii Ender.

- Atunci grăbeşte-te, băiete, surîse Graff.

Părăsind camera, Ender îşi aminti că Pol Slattery era băiatul care primise bileţelul atunci cînd el părăsise sala de mese.

Peste cinci minute ajunse la armata lui. Trei şefi de plutoane erau deja dezbrăcaţi şi întinşi pe paturi. Îi trimise pe toţi pe coridoare să-şi deştepte plutoanele şi să se echipeze. Pe cînd băieţii se aliniau pe hol, cei mai mulţi îmbrăcîndu-şi costumele, Ender le vorbi:

- Programarea-i foarte proastă pentru noi şi n-avem timp. O să-ntîrziem la poartă, iar ceilalţi au avut timp să se desfăşoare. O să facă o ambuscadă, ceva ce nu ştiu să mai fi existat... Aşa că n-are rost să ne grăbim. Plutonul E, slăbiţi centurile şi daţi flasherele şefilor şi

secunzilor celorlalte plutoane.
Uimiţi, băieţii îl ascultară. Între timp, se echipaseră toţi şi Ender îi conduse în alergare uşoară pînă la poartă. Cînd ajunseră, cîmpul de forţă era deja pe poziţia uni-sens, iar cîţiva dintre soldaţii lui gîfîiau. Mai luptaseră o bătălie în ziua aceea şi făcuseră şi o şedinţă completă de antrenament. Erau obosiţi.
Ender se opri la intrare şi privi dispunerea adversarilor. Cei mai mulţi erau grupaţi la mai puţin de şapte metri de poartă. Nu exista nici un caroiaj şi nici stele. O sală mare şi goală. Unde se aflau însă ceilalţi inamici? Nu se zăreau decît zece...
- Sunt lipiţi de peretele nostru, spuse Ender, de aceea nu-i putem vedea.
Se gîndi cîteva clipe, apoi luă soldaţii din două plutoane şi-i puse să-ngenuncheze cu mîinile în şolduri. După aceea îi îngheţă cu flasherul, astfel încît trupurile lor erau rigide.
- Voi sînteţi pavezele, explică el şi luă băieţi din alte două plutoane, pe care-i aşeză în genunchi, pe picioarele primilor, strecurîndu-le ambele braţe pe sub subsuorile celor îngheţaţi. Fiecare băiat ţinea cîte două flashere. Apoi, împreună cu cei din ultimul pluton, apucară perechile şi le făcură vînt înăuntru, cîte trei o dată.
Bineînţeles, adversarii deschiseră focul imediat. Nimeriră însă doar în cei deja îngheţaţi, şi peste cîteva minute în sală se dezlănţui iadul. Aşa cum stăteau lipiţi de perete, soldaţii Armatei Leopard erau ţinte neprotejate şi băieţii lui Ender, înarmaţi cu cîte două flashere, îi ochiră cu uşurinţă. Pol Slattery reacţionă rapid, ordonînd retragerea de lîngă perete, totuşi nu îndeajuns de repede - doar cîţiva reuşiră s-o facă şi fură îngheţaţi înainte de a străbate un sfert din lăţimea sălii.
Cînd bătălia luă sfîrşit, Armata Dragon avea numai doisprezece luptători neatinşi, scorul cel mai mic pe care-l înregistraseră vreodată.
Dar Ender era mulţumit. Iar în timpul ritualului predării, Pol Slattery încălcă tradiţia, întrebînd:
- De ce-ai aşteptat atît de mult pînă să ieşi?
Ender privi către Anderson, care plutea în apropiere.
- Am fost anunţat tîrziu, răspunse el. A fost o ambuscadă.
Slattery zîmbi şi-i strînse mîna încă o dată.
- A fost o luptă bună.
De data aceasta, Ender nu-i surîse lui Anderson. Ştia că de acum înainte, bătăliile aveau să fie aranjate împotriva lui, pentru a echilibra şansele. Asta nu-i plăcea.

Era 21.50, cu puţin înainte de stingere, cînd Ender ciocăni la uşa camerei unde stătea Bean împreună cu alţi trei Dragoni. Unul din aceştia deschise uşa, apoi se retrase un pas. Ender rămase locului pentru o clipă, după aceea întrebă dacă putea intra. Bineînţeles, bineînţeles, intră, răspunseră ei şi se apropie de cuşeta superioară, unde Bean lăsase cartea din mînă şi se rezemase într-un cot, privindu-l.
- Bean, poţi să-mi acorzi douăzeci de minute?
- E aproape ora stingerii.
- În odaia mea, continuă Ender. Eu răspund.
Băiatul se ridică şi coborî din pat. Împreună, parcurseră coridorul în tăcere pînă la camera lui Ender. Bean intră primul, iar comandantul închise uşa înapoia lor.
- Ia loc, rosti el şi se aşezară amîndoi pe marginea patului, studiindu-se. Bean, îţi aminteşti de discuţia de-acum patru săptămîni? Cînd mi-ai cerut să te fac şef de pluton?
- Da.
- De-atunci am numit cinci şefi de pluton, aşa-i? Şi nici unul dintre ei n-ai fost tu.
Bean îl privea inexpresiv.
- Am fost corect în alegerea lor? întrebă Ender.
- Da, domnule.
Ender încuviinţă.
- Cum te-ai descurcat pînă acum în bătălii?
- N-am fost niciodată imobilizat, domnule, în schimb eu am imobilizat patruzeci şi trei de inamici. Am răspuns cu promptitudine la ordine şi am comandat o grupă în urmărire, fără să pierd nici un soldat.
- Atunci vei înţelege. Ender făcu o pauză, apoi hotărî să înceapă cu altceva.
Bean, ştii că ai fost promovat timpuriu, cu cel puţin o jumătate de an mai devreme. Cu mine a fost la fel; am fost numit comandant cu şase luni înainte de termen. Acum m-au aruncat în bătălii după numai trei săptămîni de antrenamente cu armata asta. Mi-au dat opt confruntări în şapte zile. Deja am la activ mai multe bătălii decît băieţi numiţi comandanţi cu patru luni în urmă. Am cîştigat mai multe decît majoritatea celor care împlinesc un an de

comandă. Iar acum, în seara asta... Ştii ce s-a întîmplat?
Bean încuviinţă.
- Te-au anunţat cu întîrziere.
- Nu ştiu ce fac profesorii. Însă armata mea oboseşte, eu obosesc, iar acum ei schimbă regulile jocului. Ştii, Bean, am cotrobăit prin arhive. În toată istoria şcolii, nimeni n-a învins atîţia adversari, păstrînd totuşi teferi aşa mulţi soldaţi proprii. Eu sînt unic - şi primesc un tratament unic.
- Eşti cel mai bun, Ender, zîmbi Bean.
- Poate, clătină el din cap. Însă nu întîmplător am primit soldaţii ăştia. Cel mai slab dintre băieţii mei poate fi şef de pluton în orice altă armată. I-am căpătat pe cei mai buni. M-au avantajat... dar acum încep să mă dezavantajeze. Nu ştiu de ce... Îmi dau seama însă că trebuie să fiu pregătit. Am nevoie de ajutorul tău.
- De ce tocmai al meu?
- Pentru că, deşi în Armata Dragon există soldaţi mai buni decît tine - nu mulţi, dar există - , nici unul nu poate gîndi mai repede şi mai bine decît tine.
Bean nu spuse nimic. Amîndoi ştiau că era adevărat.
- Trebuie să fiu pregătit, continuă Ender, dar nu pot reinstrui toată armata. De aceea, voi lua cîte un om din fiecare pluton, iar tu şi ceilalţi patru veţi alcătui o grupă specială, aflată direct sub comanda mea. Veţi învăţa unele lucruri noi. În majoritatea timpului, veţi fi în plutoanele voastre, ca pînă acum. Dar cînd am nevoie de voi... Înţelegi?
Bean zîmbi şi încuviinţă.
- Pot să-i aleg chiar eu pe băieţi?
- Cîte unul din fiecare pluton, cu excepţia celui din care faci tu parte, şi nu poţi lua nici un şef de pluton.
- Ce vrei să facem?
- Nu ştiu, Bean. Nu ştiu ce vor mai născoci. Ce-ai face dacă, brusc, flasherele noastre n-ar mai funcţiona? Ce-ai face dacă ar trebui să înfruntăm simultan două armate? Ştiu un singur lucru - de-acum nu ne mai interesează scorul. Ţelul nostru este poarta inamicului. Tehnic vorbind, acolo se cîştigă bătălia - patru căşti la colţurile porţii. O să mă preocupe victoriile rapide, lupte încheiate chiar cînd sîntem inferiori numeric. Ai înţeles? Lucrezi cu ei cîte două ore în timpul antrenamentelor obişnuite. După aceea, noi şase vom continua seara, după cină.
- O să fim obosiţi...
- Eu zic că încă nu ştim ce-nseamnă oboseala.
Ender se întinse şi-l prinse de mînă pe celălalt băiat.
- Chiar dacă-i aranjat contra noastră! O să-nvingem!
Bean ieşi tăcut şi plecă pe coridor.

Armata Dragon nu mai era singura care se antrena în afara orelor de program. Ceilalţi comandanţi înţeleseseră în sfîrşit că aveau de recuperat un decalaj. Din zori şi pînă la stingere, în tot Centrul de Instrucţie şi Comandă, soldaţii, nici unul neavînd peste paisprezece ani, învăţau să se împingă cu trupul în pereţi şi să se manevreze reciproc sub formă de paveze vii.
Dar în vreme ce alţi comandanţi deprindeau tehnicile utilizate de Dragoni pentru a-i învinge pe ei, Ender şi Bean găseau soluţii pentru probleme ce nu se iviseră niciodată.
Bătăliile continuau, zilnice, totuşi pentru o vreme rămaseră normale, cu stele, caroiaje şi ţîşniri prin poartă. Însă după luptă, Ender, Bean şi alţi patru soldaţi părăseau grupul principal şi exersau manevre ciudate. Atacuri fără flashere, folosind picioarele pentru dezarmarea sau dezorientarea adversarului. Utilizarea a patru soldaţi îngheţaţi pentru penetrarea porţii inamice în mai puţin de două secunde. Într-o zi, Bean veni la antrenamente cu o coardă lungă de 300 de metri.
- Ce vrei să faci cu ea?
- Nu ştiu încă. Absent, băiatul rotea un capăt al corzii. N-avea mai mult de trei milimetri grosime, dar ar fi putut ridica zece adulţi fără să se rupă.
- De unde-ai luat-o?
- De la Aprovizionare. M-au întrebat ce fac cu ea şi le-am spus că vreau să exersez noduri.
Făcu un laţ şi-l trecu pe sub umeri.
- Voi doi, agăţaţi-vă de perete, acolo. Nu daţi drumul frînghiei! Lăsaţi-mi o buclă de vreo cincizeci de metri.
După aceea se îndepărtă cu vreo trei metri, tot pe perete, se destinse brusc şi zbură în linie dreaptă circa cincizeci de metri. Apoi coarda se întinse. Era atît de subţire, încît nu se

zărea, totuşi suficient de solidă pentru a-l obliga pe Bean să cotească sub un unghi de nouăzeci de grade. Totul se petrecu atît de repede, încît descrise un arc perfect şi ateriză pe perete, înainte ca majoritatea celorlalţi băieţi să priceapă ce se întîmplă. Bean execută un ricoşeu perfect şi pluti rapid înapoi, spre locul unde-l aştepta Ender.

Mulţi componenţi ai celor cinci plutoane nu observaseră funia şi cereau să afle cum procedase. În imponderabilitate era imposibil să-ţi schimbi atît de brusc direcţia. Bean se mulţumi să rîdă.

- Aşteptaţi pînă la următoarea luptă fără caroiaj! N-au să priceapă ce anume i-a lovit.

N-au priceput, într-adevăr. Bătălia următoare avu loc după numai două ore, însă Bean şi alţi doi deveniseră destul de capabili de-a trage cu flasherele în vreme ce zburau, cu o viteză incredibilă, la capătul corzii. Biletul fu transmis şi Armata Dragon tropăi pînă la poartă, pentru a lupta cu Armata Grifon. Pe drum, Bean făcu funia colac.

Cînd poarta se dezopaciză, zăriră o stea cafenie, uriaşă, la numai cinci metri de ei, blocînd complet vederea porţii adverse.

Ender nu ezită.

- Bean, la cincisprezece metri de coardă şi ocoleşte steaua.

Împreună cu cei patru soldaţi ai săi, Bean se aruncă prin intrare şi, după numai o clipă, fu lansat lateral faţă de stea. Coarda se întinse şi Bean zbură înainte. Pe măsură ce frînghia era oprită, succesiv, de fiecare muchie a stelei, arcul descris de el deveni tot mai strîns, iar viteza mai mare, pînă cînd, lovind peretele, la numai un metru de poarta proprie, de-abia reuşi să-şi controleze ricoşeul, pentru a se opri îndărătul stelei. Imediat mişcă din mîini şi din picioare, astfel încît cei care aşteptau dincolo de poartă să ştie că adversarii nu-l nimeriseră.

Ender se lăsă să cadă în sală şi Bean îi raportă cele văzute.

- De o parte şi de alta a porţii lor au două pătrate formate din stele. Toţi soldaţii lor sînt adăpostiţi acolo şi nu-i putem lovi decît dacă ajungem pe peretele de jos, dinapoia lor. Chiar cu pavezele, am ajunge la ei numai jumătate de efectiv şi n-am avea nici o şansă.

- Ei înaintează? întrebă Ender.

- De ce-ar face-o?

- O să fie greu, vorbi Ender după ce se gîndi. Bean, ţinta noastră este poarta.

Grifonii începuseră să le strige în derîdere:

- Hei, e cineva acolo?

- Deşteptarea, a-nceput războiul!

- Vrem şi noi să ne distrăm!

Încă strigau cînd Dragonii apărură dinapoia stelei, cu un scut din paisprezece soldaţi îngheţaţi. William Bee, comandantul Armatei Grifon, aşteptă răbdător apropierea formaţiunii; băieţii săi, plasaţi lîngă muchiile stelelor, erau pregătiţi pentru momentul apariţiei celor dinapoia pavezei protectoare. Ajuns la o depărtare de zece metri, scutul se destrămă, soldaţii dinapoia sa împingîndu-l spre nord. Inerţia îi purtă către sud cu o viteză de două ori mai mare, iar în aceeaşi clipă, restul Armatei Dragon ţîşni dindărătul stelei cafenii din celălalt capăt al sălii, deschizînd focul.

Bineînţeles, băieţii lui William Bee intrară imediat în luptă, dar comandantul Grifonilor era mai interesat de ceea ce rămăsese după dispariţia scutului. O formaţiune de patru Dragoni îngheţaţi se îndrepta, cu capetele înainte, către poarta Armatei Grifon, ţinuţi laolaltă de un alt soldat îngheţat, ale cărui mîini şi picioare erau vîrîte pe sub centurile lor. Un al şaselea Dragon îl atîrna de încheietura mîinii, legănîndu-se precum coarda unui zmeu. Armata Grifon cîştiga bătălia cu uşurinţă, şi William Bee se concentră asupra formaţiunii ce plutea spre poartă. Brusc, soldatul din coadă se mişcă - nu era îngheţat! Şi, deşi Bee îl încremeni imediat cu flasherul, era prea tîrziu. Căştile celor patru atinseră simultan colţurile porţii Grifonilor. Se auzi un bîzîit, poarta îşi modifică sensul de acces şi băiatul din mijloc, deşi îngheţat, fu purtat de inerţie prin poartă. Toate flasherele încetară să mai funcţioneze şi lupta luă sfîrşit.

Poarta profesorilor se deschise şi locotenentul Anderson intră în sală. Ajungînd în centru, se opri prin cîteva mişcări uşoare din braţe.

- Ender! strigă el, încălcînd protocolul. Unul dintre Dragonii încremeniţi lîngă peretele sudic încercă să răspundă, dar maxilarele îi erau blocate de costumul rigid. Anderson pluti spre el şi-l dezgheţă.

Băiatul surîdea.

- V-am învins din nou, domnule, spuse el. Locotenentul nu-i răspunse la zîmbet.

- Asta-i un nonsens, Ender, vorbi bărbatul. Bătălia ta a fost cu William Bee din Armata Grifon. Ender înălţă o sprînceană.

- După această manevră, continuă Anderson, regulamentul se modifică astfel: înainte de inversarea porţii, toţi soldaţii inamicului trebuie să fie imobili.

- Pefect, zise Ender. Oricum, putem reuşi numai o singură dată. Locotenentul încuviinţă şi se întoarse, însă băiatul adăugă: Nu se hotărăşte şi o regulă nouă, ca toate armatele să lupte de pe poziţii egale?

Andreson îl privi.

- Indiferent ce poziţie ai ocupa tu, Ender, n-o poţi considera egală cu adversarul.

William Bee numără cu atenţie şi se întrebă cum naiba pierduse, cînd nici unul din soldaţii săi nu fusese lovit, şi doar patru Dragoni rămăseseră mobili.

În seara aceea, cînd intră în sala de mese a comandanţilor, Ender fu întîmpinat cu aplauze şi urale, iar la masa lui luară loc o mulţime de comandanţi respectuoşi, majoritatea cu doi sau trei ani mai vîrstnici. Fu prietenos, dar, pe cînd mînca, se întrebă ce aveau să-i pregătească profesorii în următoarea bătălie. Nu trebuia să-şi facă grije Următoarele două jocuri au fost victorii uşoare, iar după aceea nu mai văzu niciodată sala de luptă.

*

Era 21,00 şi Ender simţi o uşoară iritare, auzind un ciocănit la uşă. Armata lui era epuizată, şi ordonase stingerea la 20,30. Ultimele două zile fuseseră bătălii de rutină, şi se aştepta la o surpriză neplăcută pentru ziua următoare.

Era Bean. Intră timid şi salută.

Ender îi răspunse la salut şi se răsti:

- Bean, am ordonat: toată lumea în pat!

Băiatul încuviinţă, dar nu plecă. Ender se întrebă dacă să-l dea afară. Dar privindu-l îşi dădu seama, pentru întîia oară după luni de zile, cît de tînăr era acesta. Cu o săptămînă în urmă împlinise opt ani, şi era tot micuţ, şi... nu, îşi spuse el, nu era tînăr. Nimeni nu era tînăr. Bean luptase şi, cu o întreagă armată depinzînd de el, trecuse prin poartă şi cîştigase. dar deşi era micuţ, Ender n-avea să-l mai considere tînăr niciodată.

Înălţă din umeri, iar băiatul se apropie şi se aşeză pe marginea patului. Îşi privi palmele, pînă cînd Ender îşi pierdu răbdarea şi întrebă:

- Ce s-a întîmplat?

- Sînt transferat. Am primit ordinul acum cîteva minute.

Ender închise ochii pentru o clipă.

- Ştiam că vor găsi ceva nou... Acum, iau... Unde pleci?

- La Iepuri.

- Cum de te pot subordona idiotului ăla de Carnby?!

- Carn a fost promovat. Echipele de Ajutor...

- Atunci cine-i comandantul Iepurilor?

Bean desfăcu braţele neajutorat:

- Eu.

- Bineînţeles, încuviinţă rînjind Ender. La urma urmei, ai doar cu patru ani mai puţin decît vîrsta regulamentară.

- Nu-i de rîs, zise Bean. Nu ştiu ce se-ntîmplă. Întîi, toate schimbările din joc... Şi-acum asta... Ender, n-am fost transferat numai eu. Ren, Peder, Wins, Younger, Paul... Toţi sînt comandanţi acum.

Ender se ridică furios şi începu să se plimbe prin odaie.

- Toţi şefii mei de pluton! explodă el, şi se răsuci către celălalt băiat. Dacă vor să-mi distrugă armata, de ce s-au mai deranjat să mă pună comandant?

- Nu ştiu, scutură din cap Bean. Eşti cel mai bun. Nimeni n-a mai reuşit ceea ce-ai făcut tu. Nouăsprezece bătălii în cincisprezece zile, domnule, şi le-ai cîştigat pe toate, indiferent ce ţi-au făcut.

- Şi-acum tu şi ceilalţi sînteţi comandanţi. Cunoaşteţi fiecare vicleşug; eu v-am pregătit, şi cu cine-o să vă-nlocuiesc? O să-mi dea şase pufi?

- Nu-i a bună, Ender, dar ştii şi tu c-o să-nvingi, chiar dacă ţi-ar da şase ologi înarmaţi cu un sul de hîrtie igienică.

Amîndoi izbucniră în rîs, şi atunci observară că uşa era deschisă.

Locotenentul Anderson păşi în cameră. Era urmat de Graff.

- Ender Wiggin, vorbi căpitanul, ţinîndu-şi degetele încrucişate pe pîntece.

- Da, domnule.

- Ordine.

Anderson îi întinse o hîrtie. Ender o citi cu iuţeală, apoi o mototoli, continuînd s-o privească. După cîteva clipe, întrebă:

- Le pot spune băieţilor?

- Vor afla, răspunse Graff. Este de dorit să nu vorbeşti cu ei. Vor accepta mai uşor.

- Este "de dorit" pentru voi, sau pentru mine? replică Ender. Nu aşteptă răspunsul.

Se întoarse către Bean, îi strînse mîna, apoi porni spre uşă.
- Stai! făcu băiatul. Unde pleci? La Şcoala Tactică sau la Administraţie?
- La Comandă, spuse Ender şi ieşi, iar Anderson închise uşa.

Şcoala de Comandă, se gîndi Bean. Nimeni nu intra în Şcoala de Comandă pînă nu absolvea trei ani de Tactică. Dar, de fapt, nimeni nu intra în Tactică pînă nu făcea cel puţin cinci ani de Şcoală de Luptă. Ender făcuse numai trei.

Sistemul se destrăma. Nu exista nici o îndoială. Sau unul dintre şefi o luase razna, sau se întîmplase ceva cu războiul - cu adevăratul război, cel pentru care erau antrenaţi ei. De ce altfel să fi modificat sistemul de instrucţie, avansînd pe cineva - fie el atît de capabil precum Ender - direct în Şcoala de Comandă? De ce altfel să-l fi făcut comandant de armată pe un puf-de-opt-ani, ca Bean?

Bean se gîndi la toate acestea multă vreme, iar în cele din urmă se întinse pe patul lui Ender şi înţelese că probabil n-avea să-l mai vadă niciodată pe fostul lui comandant. Din cine ştie ce motiv, asta-l făcea să plîngă. Desigur, nu plînse. În şcoală învăţase să-şi stăpînească asemenea emoţii. Îşi aminti de primul lui profesor, pe cînd avea trei ani, care se înfuria teribil văzîndu-i buza tremurînd şi ochii strălucind de lacrimi.

Efectuă exerciţiile de relaxare, pînă ce simţi că-i dispare starea aceea. Apoi se cufundă încetişor în somn. Ţinea palma lîngă gură. O ţinea pe pernă, ezitantă, de parcă nu se putuse hotărî să-şi roadă unghiile, sau să-şi sugă degetul. Avea fruntea brăzdată şi încreţită. Respira uşor şi rapid. Era un soldat, iar dacă cineva l-ar fi întrebat ce dorea să devină cînd avea să ajungă mare, n-ar fi înţeles la ce se referă.

Este război, spuneau ei, şi asta era îndeajuns să justifice orice grabă. O spuneau ca pe o parolă, şi arătau o legitimaţie la fiecare casă de bilete, post vamal şi de pază. Ajungeau în fruntea oricărei cozi.

Ender Wiggin fu purtat dintr-un loc în altul atît de rapid, încît n-avu timp să examineze nimic. Văzu însă, pentru prima dată, copaci. Văzu bărbaţi care nu purtau uniforme. Văzu femei. Văzu animale ciudate, care nu vorbeau, ci mergeau supuse înapoia femeilor şi copiilor. Văzu geamantane, benzi rulante şi indicatoare, purtînd cuvinte de care n-auzise niciodată. Ar fi întrebat pe cineva ce înseamnă, dar era înconjurat de autoritate, personificată prin patru ofiţeri superiori, care nu discutau între ei şi nu discutau cu el.

Ender Wiggin era un străin pentru lumea lui, pentru salvarea căreia fusese educat şi instruit. Nu-şi amintea să mai fi părăsit vreodată Şcoala de Luptă. Amintirile lui cele mai vechi erau legate de jocuri copilăreşti de luptă, sub conducerea unui profesor, de prînzuri cu alţi băieţi în uniformele verzi-cenuşii ale forţelor armate din lumea lui. Nu ştia că cenuşiul reprezenta cerul, iar verdele era simbolul pădurilor uriaşe de pe planeta sa. Tot ceea ce cunoştea despre lume provenea din referinţe vagi la "afară".

Iar înainte de-a putea înţelege lumea aceea ciudată, pe care o vedea pentru prima dată, îl închiseră din nou în cochilia milităriei, unde nimeni nu mai trebuia să spună că era război, deoarece în cochilia milităriei nimeni nu uita acest lucru, nici măcar într-o singură clipă într-o singură zi.

Îl îmbarcară într-o navă spaţială şi-l lansară spre un uriaş satelit artificial ce se rotea în jurul planetei.

Staţia aceea spaţială se numea Şcoala de Comandă. În ea se afla ansiblul.

În prima zi, Ender Wiggin învăţă ce era ansiblul şi ce însemna el pentru tehnica de luptă. Deşi navele cosmice ale bătăliilor actuale fuseseră lansate cu o sută de ani în urmă, comandanţii lor erau aici şi utilizau ansiblul pentru a trimite mesaje calculatoarelor şi puţinilor oameni de pe fiecare navă. Ansiblul expedia cuvintele aşa cum erau ele rostite, ordinele aşa cum erau formulate. Planurile de luptă - pe măsură ce se desfăşurau bătăliile. Lumina era un simplu pieton.

Vreme de două luni, Ender Wiggin nu cunoscu nici măcar o singură persoană. Veneau la el fără să se prezinte, îl învăţau ceea ce ştiau, şi-l lăsau altor profesori. Nu avu timp să simtă lipsa prietenilor din Şcoala de Luptă. Avea timp doar să înveţe folosirea simulatorului, ce proiecta situaţii de luptă în jurul său. Să comande nave simulate în bătălii simulate, apăsînd pe taste şi vorbind în ansamblu. Să recunoască fiecare navă duşmană şi armamentul acesteia, după imaginile de pe display. Să transfere tot ceea ce învăţase în luptele impo' din Şcoala de Luptă în bătăliile spaţiale ale Şcolii de Comandă.

Pînă atunci crezuse că jocul era luat în serios. Aici îl grăbeau prin fiecare etapă, erau furioşi şi îngrijoraţi aproape fără motiv, ori de cîte ori uita ceva sau făcea o greşeală. Muncea însă aşa cum muncise întotdeauna, şi învăţa aşa cum învăţase întotdeauna. După o vreme, nu mai făcu nici o greşeală. Folosea simulatorul ca pe o extensie a trupului său. Atunci oamenii se liniştiră şi-i dădură un dascăl. În sfîrşit, dascălul era o persoană şi se numea Maezr Rackham.

Cînd Ender se trezi, Maezr Rackham stătea aşezat cu picioarele încrucişate pe podea. Nu rosti nici un cuvînt în vreme ce băiatul se sculă, se spălă şi se îmbrăcă, iar Ender nu încercă să-l întrebe ceva. Cu mult timp în urmă, învăţase că, atunci cînd se petrecea ceva neobişnuit, avea să capete mai multe informaţii aşteptînd decît întrebînd.

Bărbatul continuase să tacă şi Ender se apropie de uşă pentru a ieşi. Uşa nu se deschise. Băiatul se întoarse către omul aşezat pe duşumea. Maezr avea cel puţin patruzeci de ani, ceea ce însemna că era cea mai bătrînă persoană văzută de aproape de Ender. Era nebărbierit de o zi şi barba sură era doar cu puţin mai scurtă decît părul ţepos. Părea tras la faţă, iar ochii îi erau înconjuraţi de cute şi zbîrcituri. Îl privea fără interes pe Ender.

Băiatul reveni la uşă, şi încercă iarăşi s-o deschidă.

- Bine, rosti el renunţînd. De ce-i încuiată?

Maezr continua să-l privească inexpresiv.

- O să-ntîrzii, se înfurie Ender. Dacă trebuie s-ajung mai tîrziu acolo, spune-mi, şi mai dorm puţin. Nici un răspuns. E un joc de-a ghicitul? întrebă el. Nici un răspuns. Hotărî că bărbatul încerca să-l enerveze, de aceea se rezemă de uşă şi efectuă un exerciţiu de relaxare, calmîndu-se treptat. Maezr nu-şi lua ochii de la el.

În următoarele două ore, tăcerea continuă; Maezr îl fixa într-una pe Ender, iar acesta se prefăcea că nu-l observă. Deveni însă din ce în ce mai nervos, iar în cele din urmă ajunse să se plimbe de la un capăt la celălalt al încăperii.

Trecu pe lîngă Maezr, aşa cum mai făcuse de cîteva ori pînă atunci, iar braţul bărbatului ţîşni, împingînd în dreapta piciorul stîng al lui Ender, în mijlocul unui pas. Ender căzu pe podea.

Sări imediat în picioare, furios. Maezr stătea calm, aşezat turceşte, de parcă nici nu s-ar fi clintit. Băiatul se încorda, pregătit de luptă. Totuşi imobilitatea celuilalt îl oprea să atace, şi se trezi întrebîndu-se dacă nu cumva i se păruse că fusese trîntit.

Continuă să se plimbe încă o oră, încercînd la răstimpuri uşa. În cele din urmă, renunţă, se dezechipă şi se îndreptă către pat.

Cînd se aplecă, pentru a da pătura la o parte, simţi o mînă prinzîndu-l brutal între picioare, iar o altă mînă încleştîndu-i-se în păr. Într-o clipă, fu răsturnat. Faţa şi umerii îi erau apăsate în duşumea de genunchiul bărbatului, spinarea era dureros încovoiată, iar picioarele ţintuite de braţul lui Maezr. Ender nu-şi putea folosi mîinile şi nici nu-şi putea îndoi spatele, ca să destindă picioarele. În mai puţin de două secunde, fusese complet învins.

- Gata, icni el. Ai cîştigat.

Genunchiul lui Maezr apăsa dureros.

- De cînd, întrebă cu glas şuierător bărbatul, trebuie să-i spui adversarului cînd a cîştigat?

Ender rămase tăcut.

- Te-am surprins o dată, Ender Wiggin. De ce nu m-ai atacat imediat după aceea? Doar pentru că păream paşnic? Te-ai întors cu spatele la mine. Stupid! N-ai învăţat nimic! N-ai avut niciodată un profesor adevărat!

Acum Ender era furios.

- Am avut prea mulţi blestemaţi de profesori; cum era să ştiu că vei fi un... Îşi căută cuvîntul.

- Un duşman, Ender Wiggin, şopti Maezr. Eu sînt duşmanul tău, primul dintre cei pe care i-ai avut pînă acum care-i mai inteligent decît tine. Singurul profesor este duşmanul, Ender Wiggin. Nimeni, doar duşmanul, nu te va învăţa cum să distrugi şi să învingi. Nimeni, doar duşmanul, nu-ţi va spune ce va face duşmanul. De-acum încolo, eu sînt duşmanul tău. De-acum încolo, eu sînt profesorul tău.

După aceea, îi eliberă picioarele. Deoarece continua să apese capul băiatului pe podea, acesta nu se putea balansa cu mîinile, şi picioarele sale izbiră suprafaţa din plastic cu un pocnet surd, şi o durere care-l înfioră. Apoi, Maezr se ridică, dîndu-i drumul.

Încet, băiatul strînse picioarele sub el, gemînd, şi rămase în patru labe, căutînd să-şi revină. Brusc, braţul său drept ţîşni. Maezr se retrase rapid, şi mîna lui Ender prinse doar aerul, pe cînd piciorul profesorului se repezi înainte, căutîndu-i bărbia.

Bărbia lui Ender nu era acolo. El era întins pe spate, rostogolindu-se pe duşumea, şi în clipa aceea, cînd bărbatul era dezechilibrat, talpa lui Ender lovi piciorul de sprijin al lui Maezr. Acesta căzu grămadă.

Ceea ce păruse o grămadă era în realitate un viespar. Ender nu putu găsi un braţ sau un picior care să rămînă locului o clipă, pentru a putea fi prins, iar între timp loviturile se abăteau asupra spinării şi braţelor sale. El era mai scund - nu putea trece de furtuna membrelor bărbatului.

De aceea, sări în lateral şi rămase ghemuit lîngă uşă.

Maezr se opri şi se aşeză iarăşi cu picioarele încrucişate, rîzînd:

- Acum a fost mai bine, băiete. Dar prea lent. Cu o flotă va trebui să te descurci mai bine decît cu trupul tău, altfel nimeni nu va fi în siguranţă sub comanda ta. Ai înţeles?

Ender încuviinţă.

- Bine, zîmbi Maezr. Atunci nu ne vom mai lupta niciodată în acest fel. Doar prin intermediul simulatorului. Eu îţi voi programa bătăile, eu voi imagina strategia inamicului tău, iar tu vei învăţa să fii rapid şi să descoperi ce vicleşuguri îţi pregăteşte. Ţine minte, băiete. De-acum înainte, duşmanul este mai inteligent decît tine. De-acum înainte, duşmanul este mai puternic decît tine. De-acum înainte, vei putea pierde mereu.

Apoi chipul lui redeveni serios.

- Vei putea pierde, Ender, însă vei învinge. Vei învăţa să-ţi înfrîngi duşmanul. El te va învăţa cum anume.

Se ridică şi porni spre uşă. Băiatul păşi în lateral. Cînd Maezr atinse mînerul uşii, Ender sări şi-l izbi cu ambele călcîie între omoplaţi. Lovise într-atît de tare încît ricoşă înapoi pe tălpi, iar bărbatul scoase un strigăt şi se prăbuşi.

Se sculă încet, ţinîndu-se de mînerul uşii, cu chipul contorsionat de durere. Părea scos din luptă, totuşi Ender nu se încrezu în el. Aşteptă precaut. În ciuda prudenţei sale, fu surprins de viteza celuilalt. Într-o clipă se trezi pe podea, lîngă peretele opus, cu nasul şi buza sîngerînd. Reuşi să se întoarcă într-atît încît să-l vadă pe Maezr deschizînd uşa şi ieşind. Şchiopăta şi mergea încet.

Cu toată durerea, Ender zîmbi, apoi se rostogoli pe spate şi rîse pînă ce gura i se umplu cu sînge şi începu să tuşească. După aceea se ridică şi, cu greutate, porni către pat. Se întinse, iar după cîteva minute intră un medic, care se ocupă de el.

Pe măsură ce analgezicele îşi făceau efectul şi începuse să moţăie, îşi aminti cum ieşise Maezr şchiopătînd, şi rîse din nou. Încă mai chicotea încet, cînd adormi, iar medicul îl acoperi cu pătura şi stinse lumina. Dormi pînă dimineaţă, cînd îl treziră durerile. Visase că-l învinge pe Maezr.

În ziua următoare, Ender merse în camera simulatorului cu nasul bandajat şi buza umflată. Maezr nu se găsea acolo. Un căpitan, cu care mai lucrase, îi arătă un echipament auxiliar. Un cilidru micuţ cu o buclă la un capăt.

- Radio... Ştiu că este primitiv, dar se fixează după ureche, iar capătul celălalt vine la gura ta, aşa, cu partea asta aici...

- Mai uşor! exclamă băiatul, cînd căpitanul îi apăsă aparatul pe buza tumefiată.

- Iartă-mă. Acum, vorbeşte.

- Cu cine?

Bărbatul zîmbi.

- Vorbeşte... şi-ai să vezi.

Ender înălţă din umeri şi se întoarse către simulator. În aceeaşi clipă, un glas îi reverberă prin craniu. Răsuna prea puternic pentru a distinge ceva, şi-şi smulse casca de la ureche.

- Vrei să m-asurzeşti?

Căpitanul clătină din cap şi răsuci butonul unei cutiuţe de pe o masă din apropiere. Ender puse casca la loc.

- Comandante, se auzi o voce familiară.

- Da, răspunse băiatul.

- Instrucţiuni, domnule?

Glasul era într-adevăr cunoscut.

- Bean?

- Da, domnule.

- Bean, aici e Ender.

Tăcere. Apoi un hohot de rîs, urmat de alte şase, şapte voci rîzînd, iar Ender le aşteptă să termine. Cînd se făcu linişte, întrebă:

- Şi mai cine?

Mai multe glasuri răspunseră simultan, dar Bean le acoperi.

- Eu! Bean, Peder, Wins, Younger, Lee şi Vlad.

Ender se gîndi cîteva clipe. După aceea întrebă ce dracu' se întîmplă. Ei rîseră iarăşi.

- Nu pot împrăştia grupul, răspunse Bean. Am fost comandant vreo două săptămîni, apoi ne-au adus la Şcoala de Comandă, antrenîndu-ne pe simulator, iar acum ne-au comunicat că vom alcătui o flotă cu un nou comandant. Acela eşti tu.

- Mai sînteţi buni de ceva? surîse Ender.

- O să ne spui tu.

Chicoti.

- S-ar putea să iasă ceva. O flotă...

În următoarele zece zile, Ender îi instrui pînă îşi puteau pilota navele cu precizia unor

balerini. Parcă se aflau iarăşi în sala de luptă, numai că el putea zări permanent totul, putea vorbi cu şefii de plutoane şi putea modifica ordinele.

Într-o zi, cînd se aşeză la pupitrul de comandă şi comută simulatorul, pe ecran apărură luminiţe verzi, distincte - inamicul.

- Asta-i, rosti el. X, Y - glonţ. C, D - ecran de rezervă. E - buclă sud. Bean - unghi nord.

Adversarii erau grupaţi într-o sferă şi erau de două ori mai numeroşi decît flota lui. Jumătate din navele băiatului alcătuiau o formaţiune densă, de forma unui glonte, iar restul constituiau un scut plat, circular - cu excepţia unei grupe mici, condusă de Bean, care dispăru de pe simulator, ocolind formaţiunea inamică. Ender intui rapid strategia adversă: cînd glonţul său avea să se apropie, sfera urma să se deschidă, sperînd să-l atragă înăuntru, unde era înconjurat. De aceea, nu înşelă aşteptările şi intră în capcană, aducînd glonţul în centrul sferei.

Adversarul începu să strîngă încet sfera, evitînd să intre în raza de tragere pînă nu putea folosi tot armamentul disponibil. Atunci, Ender contraatacă. Apropie scutul de sferă, şi adversarul începu să-şi concentreze forţele în regiunea respectivă. Apoi grupa lui Bean apăru în partea opusă, şi adversarii trimiseră nave şi acolo.

Acum sfera se dispersase. Glonţul lui Ender atacă şi, deoarece în punctul de atac întreceau adversarul ca număr, reuşi să facă o breşă. Inamicul încercă să astupe spărtura, dar forţa de rezervă şi trupa lui Bean atacară simultan, în vreme ce glonţul se deplasă către alt punct. În numai cîteva minute, sfera era împrăştiată, cele mai multe nave duşmane distruse, iar puţinii supravieţuitori se îndepărtau cît puteau mai repede.

Ender decuplă simulatorul. Luminiţele dispărură. Maezr stătea înapoia lui, cu mîinile în buzunar, încordat. Ender îl privi.

- Mi s-a părut c-ai zis că adversarul va fi inteligent, îi spuse.

Maezr îl fixă inexpresiv.

- Ce-ai învăţat?

- Că o formaţiune-sferă e bună numai dacă adversarul e prost. Aveai navele atît de răspîndite, încît ţi-am fost superior numeric oriunde te-am atacat.

- Şi?

- Şi!... Nu poţi recurge mereu la acelaşi şablon. Devii uşor de anticipat.

- Asta-i tot?

Ender îşi scoase casca de radio.

- Adversarul m-ar fi putut înfrînge, dacă renunţa mai devreme la sferă.

- Ai avut un avantaj.

- Tu ai avut de două ori mai multe nave, îl privi cu răceală băiatul.

Maezr clătină din cap.

- Ai avut ansiblul. Adversarul tău n-a avut aşa ceva. Eu am inclus ansiblul în bătăliile simulate. Mesajele adversarilor circulă, şi în războiul adevărat, cu viteza luminii.

Ender privi ecranul simulatorului.

- Spaţiul era atît de mare ca să reprezinte un avantaj?

- Nu ştiai? Distanţa minimă între două nave a fost de treizeci de mii de kilometri.

Băiatul încercă să-şi imagineze mărimea sferei inamice. Astronomia îl depăşea. Însă acum îi fusese stîrnită curiozitatea.

- Ce fel de armament au navele? Cum de pot lovi atît de repede şi atît de departe?

- Explicaţiile ştiinţifice ar fi prea complicate pentru tine, zise Maezr. Pentru a pricepe noţiunile de bază, ar trebui să studiezi mai mulţi ani decît ai trăit tu pînă acum. Ţi-ajunge să ştii că armamentul funcţionează.

- De ce trebuie să ne apropiem atît de mult înainte de-a deschide focul?

- Toate navele sînt protejate cu cîmpuri de forţă. La o anumită distanţă, armamentul nu poate penetra cîmpurile. Trebuie să se apropie. Însă de toate acestea au grijă calculatoarele. Navele trag continuu în orice direcţie care n-o periclitează pe una dintre ele. Calculatoarele aleg obiectivele, ţintesc şi execută toate rutinele respective. Tu le spui doar cînd şi le aduci în poziţia de unde pot învinge. Gata?

- Nu. Ender răsucea firul căştii între degete. Trebuie să ştiu cum funcţionează armele.

- Ţi-am zis, ar trebui...

- Nu pot comanda o flotă - nici măcar pe simulator - fără să ştiu. Aşteptă un moment, apoi adăugă: Doar ideea generală.

Maezr se îndepărtă cîţiva paşi.

- Bine, Ender. Va fi lipsit de sens, dar o să-ncerc. Cît pot mai simplu. Îşi înfundă pumnii în buzunare: Fii atent! Totul este alcătuit din atomi, particule atît de mici încît nu le poţi vedea cu ochiul liber. Aceşti atomi sînt formaţi din particule şi mai mici, care sînt destul de asemănătoare, în vreme ce atomii mai diferă între ei. Atomii pot fi descompuşi, şi atunci

încetează de-a mai fi atomi. Atunci, metalul acesta se descompune. Sau podeaua asta din plastic. Sau corpul tău. Sau chiar aerul. Dacă spargi atomii, toate dispar pur şi simplu. Rămîn numai componentele lor, care zboară prin jur şi sparg alţi atomi. Armele de pe nave creează o regiune unde este imposibil ca atomii oricăror materiale să rămînă întregi. Se distrug cu toţii. În zona aceea, obiectele... dispar.

- Ai avut dreptate, încuviinţă Ender, nu-nţeleg. Dar armele astea nu pot fi blocate?

- Nu. Totuşi, cu cît se îndepărtează de navă, forţa se dispersează şi devine tot mai slabă, aşa încît poate fi oprită de un ecran protector. Ai înţeles? Pentru a fi cît de cît puternică, trebuie focalizată, de aceea o navă poate trage eficient numai în trei, patru direcţii simultan.

Ender încuviinţă din nou. Maezr se întrebă dacă băiatul pricepuse cu adevărat.

- Dacă fragmentele atomilor descompuşi sparg şi ele alţi atomi, de ce nu este totul distrus?

- Din cauza spaţiului. Toate miile acelea de kilometri dintre nave sînt pustii. Acolo nu există aproape nici un atom. Fragmentele nu lovesc nimic, iar cînd o fac sînt atît de risipite încît nu pot face nici un rău. Înclină capul întrebător: Mai vrei să ştii ceva?

- Armamentul navelor... poate trage şi în altceva decît în nave?

Maezr se apropie de băiat şi rosti apăsat:

- Noi le folosim doar împotriva navelor. Atît. Dacă am trage şi în altceva, inamicul ar proceda la fel. Ai înţeles?

Se răsuci să plece, şi era aproape de uşă cînd Ender îl vorbi.

- Nu ştiu cum te cheamă...

- Maezr Rackham.

- Maezr Rackham, spuse Ender, te-am învins.

Bărbatul rîse.

- Ender, azi n-ai luptat cu mine. Ai luptat cu cel mai prost calculator din Şcoala de Comadă, rulînd un program vechi de zece ani. Doar nu credeai că voi folosi o formaţiune-sferă... Clătină din cap: Ender, drăguţule, cînd vei lupta cu mine, o să ştii. Pentru că vei pierde. Apoi părăsi încăperea.

Ender continuă să se antreneze cîte zece ore pe zi cu şefii de pluton. Nu-i întîlni însă niciodată; le auzea doar vocile prin radio. Cîte o bătălie cam la două, trei zile. De fiecare dată, adversarul venea cu ceva nou, ceva mai dificil - dar Ender găsea soluţia. Şi învingea. Iar după fiecare confruntare, Maezr îi arăta greşelile făcute şi-i demonstra că de fapt pierduse. Îl lăsa să încheie luptele numai pentru a se învăţa cu finalurile.

Pînă ce, în sfîrşit, Maezr intră, îi scutură mîna solemn şi-i zise:

- Asta, băiete, a fost o bătălie bună.

Pentru că laudele veneau după aşa mult timp, îl încîntară pe Ender mai mult decît orice altceva pînă atunci. Iar pentru că erau aşa binevoitoare şi protocolare, le detestă.

- De acum, adăugă bărbatul, putem trece la chestiile grele.

Din momentul acela, viaţa lui Ender deveni o lentă epuizare nervoasă.

Începu să dea cîte două bătălii pe zi, în situaţii tot mai dificile. Toată viaţa lui fusese educat numai în spiritul acestui joc - dar acum jocul începu să-l consume. Se trezea dimineaţa cu noi strategii pentru simulator, şi mergea la culcare cu obsesia greşelilor de peste zi. Uneori se deştepta în toiul nopţii, plîngînd dintr-un motiv pe care nu-l mai ştia. Alteori se trezea cu degetele însîngerate de proprii săi dinţi. Totuşi, zilnic, mergea impasibil la simulator şi-şi conducea şefii de pluton în bătălii; îi conducea la antrenamente după aceea; şi îndura şi analiza criticile aspre cu care-l împroşca Maezr Rackham. Constată că intenţionat, acesta îl critica mai mult după confruntările mai dure. Observă că de fiecare dată cînd inventa o strategie nouă, inamicul o aplica după numai cîteva zile. Şi mai constată că, în vreme ce flota lui avea mereu acelaşi efectiv, numărul adversarilor sporea zilnic.

Îşi întrebă profesorul.

- Îţi arătăm cum va fi atunci cînd vei comanda cu adevărat. Raportul de forţe...

- Şi de ce duşmanii sînt mereu mai numeroşi?

Maezr îşi înclină capul sur pentru un moment, parcă hotărîndu-se dacă să răspundă. În cele din urmă, înălţă privirea, întinse braţul şi-l atinse pe Ender pe umăr.

- Îţi voi spune, deşi informaţia este secretă. Vezi tu, inamicul ne-a atacat primul. Agresiunea lui a fost motivată, dar asta-i treaba politicienilor, iar noi nu-l puteam lăsa să învingă, indiferent dacă vina îi aparţinea lui, sau nouă. De aceea, cînd a ajuns în sistemul nostru planetar, ne-am luptat din greu, pierzîndu-i pe cei mai buni tineri ai noştri. Dar am învins, şi duşmanul s-a retras.

Zîmbi cu amărăciune.

- Însă nu abandonase, băiete. Duşmanul nu abandonează niciodată. A revenit; erau mai mulţi, şi a fost mai greu să-i învingem. A fost sacrificată încă o generaţie de tineri. Doar cîţiva au supravieţuit. Atunci am elaborat un plan - oamenii cei mari şi importanţi au venit cu

el. Ştiam că trebuie să nimicim vrăjmaşul, o dată şi pentru totdeauna, complet, să-i distrugem capacitatea de-a se mai război cu noi. Pentru aceasta, trebuie să ajungem la sistemul lui planetar - de fapt, la planeta lui de origine, deoarece întregul imepriu duşman este legat de planeta-capitală.
- Şi-atunci?
- Atunci am format o flotă. Am construit mai multe nave decît avusese vreodată inamicul. Am construit o sută de nave pentru fiecare rachetă trimisă de el împotriva noastră. Şi le-am lansat împotriva celor douăzeci şi opt de planete ale sale. Au plecat acum o sută de ani. Toate aveau la bord un ansiblu, şi doar cîţiva oameni. Pentru ca, într-o bună zi, un comandant să poată sta pe o planetă, undeva departe de cîmpul de luptă, şi să comande flota. Pentru ca minţile noastre cele mai bune să nu fie nimicite de duşmani.
Totuşi nu răspunsese întrebării lui Ender.
- De ce sînt mai mulţi decît noi?
Maezr rîse.
- Deoarece navele noastre au avut nevoie de o sută de ani să ajungă acolo. Ei au avut la dispoziţie o sută de ani să se pregătească. Nu crezi, băiete, c-ar fi fost proşti, dacă ne-ar fi aşteptat în şlepuri vechi pentru a-şi apăra porturile? Au nave noi... bune... sute de nave... Noi avem numai ansiblul... atît şi faptul că ei sînt nevoiţi să pună cîte un comandat pentru fiecare flotă, iar cînd sînt învinşi - şi vor fi învinşi - pierd de fiecare dată una dintre cele mai bune minţi ale lor.
Băiatul porni să pună o altă întrebare.
- Ajunge, Ender Wiggin. Ţi-am spus mai multe decît ar trebui să ştii, deocamdată.
Ender se ridică mînios şi-l privi:
- Am dreptul să ştiu. Crezi că asta poate ţine la nesfîrşit: să mă-mpingeţi dintr-o şcoală în alta, fără să-mi spuneţi care-i scopul vieţii mele? M-aţi folosit pe mine, şi pe ceilalţi, ca pe o unealtă; cîndva vom comanda navele voastre, cîndva poate o să vă salvăm vieţile; dar eu nu sînt un calculator şi trebuie să ştiu!
- Atunci, mai pune-mi o întrebare, băiete, făcu Maezr, şi dacă-ţi pot răspunde, o voi face.
- Dacă voi folosiţi cele mai bune minţi ale voastre să comandaţi flota, şi n-aţi pierdut pînă acum nici o navă, atunci de ce mai aveţi nevoie de mine? Pe cine voi înlocui, dacă toţi sînt încă acolo?
- Ender, clătină din cap bărbatul, nu-ţi pot da răspunsul la această întrebare. Mulţumeşte-te să ştii că vom avea nevoie de tine în curînd. Este tîrziu. Du-te să te culci. Mîine dimineaţă te aşteaptă o luptă.
Ender părăsi camera simulatorului. Dar cînd Maezr ieşi pe aceeaşi uşă, după cîteva minute, băiatul aştepta pe coridor.
- Ce mai e? întrebă obosit Maezr. N-am toată noaptea de pierdut, şi tu trebuie să dormi.
Ender tăcea, însă bărbatul aşteptă. În cele din urmă, şopti:
- Mai trăiesc?
- Cine?
- Ceilalţi comandanţi. Cei de-acum. Şi cei dinaintea mea.
- Dacă trăiesc?! pufni Maezr. Bineînţeles că trăiesc. Auzi ce se-ntreabă el, dacă mai trăiesc?!
Chicotind, porni pe coridor, Ender rămase locului o vreme, dar în cele din urmă simţi oboseala şi plecă la culcare. Mai trăiesc, se gîndi. Mai trăiesc, dar nu mi se poate spune ce se întîmplă cu ei.
În noaptea aceea, Ender nu se trezi plîngînd. Dar cînd se deşteptă, mîinile îi erau însîngerate.
Lunile trecură, cu bătălii zilnice, pînă cînd, în cele din urmă, Ender intră în rutina auto-distrugerii. Nopţile dormea din ce în ce mai puţin, visa mai mult, şi începuse să aibă dureri de stomac îngrozitoare. Îl trecură pe un regim cît mai nutritiv, totuşi în curînd nu-l mai suportă nici pe acesta.
- Mănîncă, îi spunea Maezr şi Ender introducea, mecanic, mîncarea în gură. Dar dacă nimeni nu-i spunea să mănînce, n-o făcea.
Într-o zi, în timp ce instruia pe şefii de pluton, camera se întunecă şi se trezi pe podea, cu chipul însîngerat acolo unde se izbise de consolă.
Atunci îl puseră în pat, şi vreme de trei zile fu foarte bolnav. Îşi amintea că zărise chipuri în visele lui, totuşi nu erau reale, iar el ştia asta chiar în vreme ce i se părea că le vede. Uneori avea impresia că-i distinge pe Bean, iar alteori crezu că-i vede pe locotenentul Anderson şi căpitanul Graff. Iar apoi se trezi şi era numai adversarul său, Maezr Rackham.
- M-am trezit, zise băiatul.
- Văd, răspunse Maezr. Ţi-a trebuit cam mult. Ai o luptă azi.

Şi Ender se ridică, luptă şi cîştigă bătălia. Totuşi în ziua aceea nu mai avu loc o a doua confruntare şi-l lăsară să se culce mai devreme. Cînd se dezbrăcă, mîinile îi tremurau.
În timpul nopţii i se păru că simte atingerea blîndă a unor degete, şi visă că auzea glasuri vorbind.
- Cît o mai poate duce?
- Destul.
- Aşa curînd?
- Cîteva zile, apoi termină.
- Cum se va descurca?
- Perfect. Chiar şi azi, a fost mai bun ca oricînd.
Ender recunoscu ultima voce, care aparţinea lui Maezr Rackham. Îl urî pe bărbat, pentru că-i pătrundea pînă şi în somn.
Se deşteptă, dădu altă bătălie şi cîştigă.
După aceea se culcă.
Se deşteptă şi cîştigă iarăşi.
Iar ziua următoare fu ultima lui zi în Şcoala de Comandă, deşi el nu ştia asta. Se trezi şi merse la simulator pentru luptă.
Maezr îl aştepta. Ender intră încet în încăperea simulatorului. Îşi tîrşîia puţin picioarele şi arăta vlăguit şi absent. Maezr se încruntă.
- Te-ai trezit, băiete?
Dacă Ender ar fi fost atent, ar fi desluşit unda de îngrijorare din glasul profesorului său. Merse însă la consola de comandă şi se aşeză. Bărbatul îi vorbi:
- Jocul de azi necesită o explicaţie suplimentară, Ender Wiggin. Te rog, întoarce-te şi fii foarte atent.
Băiatul se întoarse şi pentru prima dată observă că în fundul odăii erau şi alţi bărbaţi. Îi recunoscu pe Graff şi Anderson din Şcoala de Luptă, şi-şi aminti vag cîţiva din Şcoala de Comandă - cîndva, profesori pentru cîteva ore. Însă pe cei mai mulţi nu-i cunoştea.
- Cine sînt?
- Observatori, răspunse Maezr. Uneori permitem accesul observatorilor, ca să vadă cum te descurci. Dacă te deranjează, îi pot evacua.
Ender înălţă din umeri. Bărbatul începu să explice:
- Jocul de azi, băiete, cuprinde un element nou. Bătălia aceasta se va desfăşura în jurul unei planete. Acest lucru complică situaţia în două moduri: planeta nu este mare, la scara utilizată de simulator, însă ansiblul nu poate detecta nimic dinapoia ei - deci există o pată oarbă. De asemenea, regulile interzic utilizarea armelor împotriva planetei înseşi. Ai înţeles?
- De ce? armele nu funcţionează împotriva planetelor?
- Există anumite convenţii de război, răspunse tăios Maezr, care se aplică şi-n jocurile de pe simulator.
Băiatul încuviinţă încet.
- Planeta poate ataca?
Pentru o clipă, Maezr păru derutat, apoi surîse:
- Cred că asta-ţi rămîne ţie să afli. Încă ceva... Astăzi, Ender, adversarul tău nu-i calculatorul. Astăzi, duşmanul sînt eu, şi astăzi n-am să te las să scapi aşa uşor. Astăzi este o bătălie pînă la capăt. Şi voi utiliza orice ca să te pot învinge.
După aceea plecă şi Ender, inexpresiv, îşi conduse şefii de pluton prin cîteva manevre de încălzire. Se descurca bine, desigur, totuşi cîţiva observatori clătinară din capete, iar Graff îşi încleşta şi descleşta într-una degetele, schimbînd mereu poziţia picioarelor. Ender avea să fie lent astăzi, şi astăzi Ender nu-şi putea permite să fie lent.
O sonerie de avertizare bîzîi, şi băiatul şterse ecranul simulatorului, aşteptînd jocul. Se simţea cu mintea înceţoşată şi se întreba de ce veniseră oamenii să-l privească? Avea să i se dea un calificativ astăzi? Urmau să decidă dacă era îndeajuns de bun pentru altceva? Pentru încă doi ani de antrenamente istovitoare, încă doi ani de străduinţe pentru autodepăşire? Avea doisprezece ani. Se simţea extrem de bătrîn. În timp ce aştepta apariţia jocului, dori să-l poată pierde pur şi simplu, să piardă urît şi complet bătălia, pentru a fi înlăturat din program; îl puteau pedepsi oricum ar fi dorit, nu-i păsa, doar să-l lase să doarmă.
Apoi flota adversă apăru şi epuizarea lui se transformă în disperare.
Inamicii îl întreceau numericeşte în proporţie de o mie la unu; ecranul strălucea de verdele lor, şi Ender ştiu că nu putea învinge.
Iar adversarii erau inteligenţi. Nu exista nici o formaţie care să poată fi studiată şi atacată. Roiuri uriaşe de nave, deplasîndu-se într-una, trecînd permanent de la o dispunere la alta, astfel încît un spaţiu pustiu pentru un moment era imediat ocupat de o formidabilă forţă.

potrivnică. Şi cu toate că flota lui Ender era cea mai masivă de pînă atunci, nu exista nici o regiune unde s-o poată desfăşura pentru a întrece numericeşte inamicul timp suficient ca să realizeze ceva.

Iar înapoia inamicului se afla planeta. Planeta despre care-l prevenise Maezr. Ce mai conta o planetă, cînd nici nu putea spera să se apropie de ea? Ender aşteptă... aşteptă licărul de intuiţie care să-i spună ce să facă, cum să-şi înfrîngă adversarul. Aşteptînd, îi auzi pe observatorii dindărătul său foindu-se în scaune, întrebîndu-se ce făcea Ender, ce plan avea să urmeze? În cele din urmă, cu toţii îşi dădură seama că băiatul nu ştia ce să facă; nu exista nimic de făcut, şi cîţiva oameni din fundul încăperii îşi dreseră încetişor glasurile.

Apoi, Ender auzi în urechi vocea lui Bean. Acesta chicoti şi spuse:

- Nu uita, poarta inamicului este *jos.*

Cîţiva băieşi rîseră, şi Ender îşi aminti jocurile simple pe care le jucase şi cîştigase în Şcoala de Lupte. Şi-acolo îl puseseră înaintea unor situaţii lipsite de speranţe. Dar învinsese. Şi să fie al dracului dacă avea să-l lase pe Maezr Rackham să-l înfrîngă cu un vicleşug atît de ordinar. În Şcoala de Luptă cîştigase un joc, făcînd ceva la care nu se aşteptase inamicul, ceva contrar regulilor - cîştigase atacînd poarta adversarilor.

Iar poarta adversarilor era jos.

Ender zîmbi şi-şi dădu seama că dacă încălca regula aceea avea să fie probabil dat afară din şcoală, şi astfel cîştiga cu siguranţă; niciodată n-avea să mai fie nevoit să se războiască.

Şopti în microfon. Cei şase locotenenţi îşi luară plutoanele şi se lansară împotriva duşmanului. Descriau traiectorii aleatorii, mergînd în zigzag. Adversarul îşi opri numaidecît manevrele lipsite de sens şi începu să se grupeze în jurul celor şase corpuri de flotă.

Ender decuplă microfonul, se lăsă pe spate în scaun şi privi. Acum, observatorii discutau cu glas tare. Băiatul nu făcea nimic - abandonase jocul.

Totuşi, din confruntările rapide cu inamicul, începu să se desprindă un tipar. În urma ciocnirii cu diversele nave duşmane, cele şase grupuri pierdeau permanent nave - însă nu se opriseră niciodată să riposteze, nici chiar atunci cînd ar fi putut obţine mici victorii tactice. Continuau traiectoriile lor neregulate, ce duceau, în cele din urmă, în jos. Către planeta adversarului.

Din cauza acestor traiectorii aparent aleatorii, adversarul nu pricepu realitatea decît cînd înţeleseră şi observatorii. Era însă prea tîrziu, aşa cum fusese prea tîrziu şi pentru William Bee să-i oprească pe soldaţii lui Ender de-a cuceri poarta. Tot mai multe dintre navele lui Ender puteau fi lovite şi distruse, aşa încît din cele şase flote numai două izbutiră să se apropie de planetă, iar acelea era decimate. Însă ele *străpunseseră* barajul, şi deschiseră focul asupra planetei.

Ender se aplecă în faţă acum, nerăbdător să-şi confirme bănuiala. Era pe jumătate convins că urma să zbîrnîie o sonerie şi jocul avea să se oprească, deoarece încălcase regulile. În acelaşi timp se bizuia şi pe acurateţea simulatorului. Dacă acesta putea reproduce o planetă, putea simula şi ceea ce s-ar fi putut întîmpla cu aceasta în condiţiile unui atac.

Aşa se întîmplă.

Armele ce spulberau navele n-au distrus imediat planeta. Au provocat însă explozii uriaşe. Pe planetă nu exista spaţiu de disipare a reacţiei în lanţ. Acolo, reacţia găsea tot mai mult combustibil care s-o întreţină.

Suprafaţa ei păru că ondulează în sus şi-n jos, dar apoi plesni într-o explozie uriaşă, trimiţînd fulgere luminoase în toate direcţiile. Înghiţi întreaga flotă a lui Ender. Apoi atinse navele inamicului.

Prima navă dispăru pur şi simplu în explozie. După aceea, pe măsură ce reacţia se extindea şi devenea mai puţin luminoasă, deveni clar ce se întîmplase cu celelalte nave. Cînd erau atinse de fulger sclipeau orbitor pentru o clipă, şi dispăreau. Toate nu erau decît combustibil pentru pîrjolul planetei.

Dură ceva mai mult de trei minute pînă ce explozia atinse marginile ecranului, şi se diminuase mult. Navele dispăruseră, iar eventualii supravieţuitori erau prea puţini, şi nu mai constituiau nici o primejdie. În locul planetei nu mai exista nimic. Ecranul era gol.

Ender distrugea adversarul, sacrificîndu-şi întreaga flotă şi încălcînd regula ce interzicea distrugerea planetei. Nu era sigur dacă să se simtă triumfător pentru victorie sau dispreţuitor faţă de reproşurile ce aveau să urmeze cu siguranţă. De aceea, nu şimţi absolut nimic. Era obosit. Dorea să se bage în pat şi să doarmă.

Decuplă simulatorul şi abia atunci auzi zgomotele dinapoia lui.

Acolo nu mai existau două rînduri de observatori militari rigizi. Acum era un haos. Unii se băteau cu palmele pe spate, alţii îşi ţineau capul plecat între mîini, iar alţii plîngeau fără să se ferească. Căpitanul Graff se desprinse din grup şi se apropie de Ender. Lacrimile îi şiroiau pe faţă, dar el zîmbea. Deschise braţele şi spre surprinderea băiatului, îl îmbrăţişă, îl

strînse la piept şi-i şopti:

- Mulţumesc, mulţumesc, mulţumesc, Ender.

În curînd toţi se adunară în jurul copilului uimit, mulţumindu-i, felicitîndu-l, bătîndu-l pe umăr sau strîngîndu-i mîna. Ender încercă să priceapă ceva din spusele lor. Trecuse într-adevăr testul? De ce fusese atît de important pentru ei?

Apoi cercul bărbaţilor de deschise şi apăru Maezr Rackham. Merse drept spre Ender Wiggin şi-i întinse mîna:

- Ai făcut cea mai grea alegere, băiete. Dumnezeu însă ştie că n-aveai altă cale. Felicitări! I-ai învins, şi s-a terminat.

S-a terminat... I-ai învins...

- *Pe tine* te-am învins, Maezr Reckham.

Bărbatul rîse, un hohot puternic ce umplu încăperea.

- Ender Wiggin, tu n-ai luptat niciodată cu mine. De cînd ţi-am devenit profesor, nici una din bătăliile tale n-a mai fost un *joc*.

Ender nu aprecie gluma. Jucase foarte multe jocuri, la un preţ teribil pentru el. Începu să se mînie.

Maezr se întinse şi-l atinse pe umăr. Băiatul îi scutură mîna. Atunci Maezr deveni serios şi-i spuse:

- Ender Wiggin, în ultimele luni tu ai fost comandantul flotelor noastre. Acelea n-au fost jocuri. Bătăliile au fost reale. Singurul tău duşman a fost *duşmanul*. Ai cîştigat fiecare confruntare. Iar în cele din urmă, astăzi, te-ai luptat cu el la planeta lui de origine şi ai distrus-o, i-ai distrus flota, l-ai nimicit complet şi nu ne va mai ataca niciodată. Tu ai făcut-o. Tu.

Reale. Nu un joc. Mintea lui Enden era prea obosită ca să priceapă. Plecă de lîngă Maezr, trecu tăcut printre oamenii care continuau să-i murmure mulţumiri şi felicitări, ieşi din camera simulatorului şi în cele din urmă ajunse în dormitorul său şi închise uşa.

Dormea, cînd îl găsiră Graff şi Maezr Rackham. Bărbaţii intrară tăcuţi şi-l treziră. Se deşteptă încet, şi cînd îi recunoscu se întoarse cu spatele la ei, să-şi continue somnul.

- Ender, vorbi Graff. Trebuie să discutăm.

Băiatul se răsuci către ei. Nu spuse nimic.

- Ştiu, surîse căpitanul, ieri a fost un şoc pentru tine. Însă ar trebui să te bucuri că tu ai cîştigat războiul.

Ender încuviinţă încet.

- Maezr Rackham n-a luptat niciodată împotriva ta. Doar ţi-a analizat bătăliile, pentru a-ţi descoperi punctele slabe şi a te ajuta să progresezi. A dat roade, nu?

Ender strînse puternic din pleoape. Bărbaţii aşteptară.

- De ce nu mi-aţi spus? întrebă el.

Maezr zîmbi.

- Ender, acum o sută de ani s-au constatat nişte lucruri. Atunci cînd viaţa unui comandant se găseşte în pericol, el devine temător, iar teama încetineşte gîndirea. Cînd un comandant ştie că ucide alte fiinţe, devine sau prudent sau nebun şi nici una din aceste stări nu-l ajută. Iar cînd este matur, cînd are responsabilităţi şi o anumită înţelegere a lumii, devine precaut şi lent şi nu-şi poate exercita meseria. De aceea, am pregătit copii, care n-au cunoscut nimic altceva decît jocul de-a războiul, şi care n-au ştiut niciodată cînd jocul devenea real. Aceasta a fost teoria, iar tu ai dovedit că teoria este corectă.

Graff puse palma pe umărul lui Ender.

- Am lansat navele astfel încît să ajungă toate la destinaţie în decursul acestor cîteva luni. Ştiam că, dacă eram norocoşi, puteam găsi un comandant bun. Rareori de-a lungul istoriei, un război a avut mai mult de un geniu. De aceea, am plănuit totul considerînd că vom avea un geniu. Am mizat pe această şansă. Apoi ai apărut tu, şi am învins.

Ender redeschise ochii, şi ei văzură că era furios.

- Da, aţi învins.

Bărbaţii se priviră între ei.

- Nu înţelege, şopti căpitanul.

- Înţeleg, rosti Ender. Vă trebuia o armă, şi aţi obţinut-o; iar arma aceea am fost eu.

- Exact, încuviinţă Maezr.

- Acum, spuneţi-mi, urmă Ender. Cîte fiinţe trăiau pe planeta distrusă de mine?

Nu-i spuseră. Tăcură o vreme, apoi Graff vorbi:

- Armele n-au nevoie să ştie împotriva cui sînt aţintite, Ender. Noi te-am aţintit, şi responsabilitatea ne aparţine. Tu ţi-ai făcut numai datoria.

- Bineînţeles, adăugă Maezr, vei fi răsplătit. Guvernul nu te va uita niciodată.

Băiatul reveni cu faţa la perete şi nu le mai răspunse, cu toate că ei continuară să-i vorbească. În cele din urmă, plecară.

Ender rămase mult timp în pat, fără să fie deranjat. Uşa se deschise încetişor. Nu se întoarse să vadă cine era. Apoi o mînă îl atinse uşor.

- Ender, sînt eu, Bean.

Se răsuci şi privi băieţelul ce stătea lîngă pat.

- Aşază-te, spuse Ender.

Bean se aşeză.

- În ultima luptă, Ender... N-am ştiut cum ne vei scoate de acolo.

- Nici n-am făcut-o, rînji Ender. Am trişat. Credeam c-o să mă dea afară din şcoală.

- Îţi vine să crezi? Noi am cîştigat războiul. S-a terminat, iar noi credeam că va trebui s-aşteptăm pînă creştem, ca să luptăm, dar în tot timpul ăsta luptam. Adică, Ender, noi sîntem copii... Cel puţin, eu sînt un copil.

Bean rîse şi Ender zîmbi. După aceea, tăcură o vreme, Bean stînd pe marginea patului şi Ender observîndu-l cu ochii mijiţi.

În cele din urmă, Bean se gîndi la altceva.

- Şi-acum, după ce războiul s-a terminat, ce-o să facem noi? întrebă el.

Ender închise ochii.

- Mi-e somn, Bean.

Băieţelul se ridică şi plecă, iar Ender dormi.

Graff şi Anderson intrară pe porţile parcului. Adia un vînticel, totuşi soarele dogorea.

- Abba Technics? În capitală? întrebă Graff.

- Nu, în comitatul Biggock. Divizie de antrenament, răspunse locotenentul. Consideră că lucrul cu copiii a reprezentat o pregătire bună. Tu?

Graff surîse şi clătină din cap.

- N-am nici un plan. O să mai rămîn pe-aici cîteva luni. Rapoarte, lichidări... Am primit oferte. Director de personal la DCIA, vicepreşedinte pentru U şi P, dar am refuzat. Editurile vor să-mi cumpere memoriile de război. Nu ştiu...

Se aşezară pe o bancă şi priviră frunzele tremurînd în vînt. Copiii de pe grilajele de gimnastică rîdeau şi ţipau, dar vîntul şi distanţa le înghiţeau cuvintele.

- Uite, arătă Graff. Un băieţel sări de pe bare şi alergă în apropierea băncii pe care stăteau ei. Un alt băiat îl urmări şi, ţinînd palmele în forma unui pistol, scoase un pocnet ca de armă. Cel asupra căruia trăsese nu se opri. Repetă sunetele.

- Te-am împuşcat! Vino-ncoace!

Primul băiat dispăru în goană.

- Nu ştii cînd eşti mort? Băieţaşul îşi vîrî mîinile în buzunare şi reveni la grilaje, lovind o pietricică cu vîrful pantofului. Anderson zîmbi şi clătină din cap.

- Copii, rosti el.

Apoi se ridicară şi ieşiră din parc.

Traducerea Mihai-Dan Pavelescu



Desen de BOGDAN ALEXANDRESCU

(Urmare din pag. 32)

(CPSF - 487)
19. M. Columbeanu - Poezie practică (CPSF - 488)
20. A. Cotorogea - Tema (Quasar - 2)
21. M. Dinu - Naşterea Sf. Dionisie (Quasar - 3)
22. R. L. Dorin - Mătăniile de cristal (Quasar - 2)
23. C. Draia - Pariu pe Văduva Neagră (Nautilus - 1)
24. C. Draia - Transformarea (CPSF - 488)
25. S. Genescu - La sud de nicăieri (Nautilus - 2)
26. D. Gologan - Incursiune (CPSF - 485)
27. M. Grămescu - Meusa (CPSF - 488)
28. D. Luca - Iluzie (CPSF - 490)
29. D. Merişca -L.Merişca - Revoltă în labirint (CPSF 483 - 484)
30. D. Merişca - Ultimul cîntec (Quasar - 1)
31. D. Merişca - Întoarcerea fiului risipitor (Quasar - 1)
32. L. Merişca - Sfîrşitul poveştii (Quasar - 1)
33. V. Nănescu - Punct şi de la capăt (CPSF - 487)
34. L. Oprea - Opţiune (CPSF 493-494)
35. C. Pavel - Sursa (CPSF - 489)
36. G. Păun - Duminica, spre prînz (CPSF - 485)
37. O. Petcu - Oameni în spaţiu (Quasar - 2)
38. F. Pîtea - Noaptea cea mai lungă (CPSF - 489)
39. C. T. Popescu - Construcţia (CPSF - 487)
40. A. Popov - Dincolo de noi, marea (CPSF - 487)
41. A. Popov - Ţipăt de licurici peste noapte (Quasar - 3)
42. L. Radu - Faţa reală a planetei Marte (Quasar - 5)
43. O. Ruţă - Hăituiala (CPSF - 488)
44. S. Simion - Farul de la capătul lumii (Quasar - 1)
45. M. Truţă - Năstruşnic surîsul (Nautilus - 1)
46. M. Truţă - Pod între dimineţi (CPSF - 491)
47. D. Ungureanu - Ceaţa (CPSF - 490)

Romane româneşti:

1. O. Bufnilă - Jazzomania
2. I. P. Culianu - Hesperus
3. O. Horer - Transhumanţe galactice
4. W. Marin - C. Cozmiuc - Rebeliune în cosmos
5. L. Peter - Euthanasie
6. A. Petrescu - Apocalips
7. C. Rusu - Întîmplări la domiciliu
8. G. Schwartz - Cochilia
9. E. Zaicu - Vara enigmelor

Străine:

1. P. Amnuel - Nevinovat (CPSF - 491)
2. I. Asimov - Calea marţiană (Quasar - 4-5)
3. A. Boucher - În căutarea Sf. D'Aquino (Nautilus - 2)
4. R. Bradbury - Cel ce nu ascultă (Quasar - 3)
5. R. Bradbury - Coşmaruri în Armageddon (Quasar - 1)
6. R. Bradbury - Sticla Albastră (CPSF - 483)
7. R. Bradbury - Usher II (CPSF - 490)
8. R. Bradbury - Ylla (Quasar - 4)
9. F. Brown - Cea mai scurtă povestire SF scrisă vreodată (Quasar - 1)
10. F. Brown - Răspunsul (Quasar - 1)
11. K. Bulîciov - Fata de zăpadă (CPSF - 483)
12. A. Clarke - Cea mai lungă povestire SF scrisă vreodată (Quasar - 1)
13. L. del Rey - Chiar de mor visătorii (Quasar - 1)
14. P.K. Dick - Ajustorii (Nautilus - 2)
15. P.K. Dick - Cazul Rautavaara (CPSF - 484)
16. S. Erkner - Înaintea plecării (Quasar - 1)
17. W. Gibson - Hotelul Trandafirul Nou (CPSF - 484)
18. G. Hudec - Inelul (CPSF - 484)
19. W. Miller - Oraş în aşteptare (Quasar - 2)
20. B. Mortensson - Bătrînul şi furtuna (Quasar - 3)
21. R. Sheckley - Potenţialul (Quasar - 1)
22. G. Silfer - Un trandafir galben pentru Debora (Quasar - 3)
23. R. Silverberg - Al şaselea palat (CPSF - 489)
24. R. Silverberg - Pasagerii (Nautilus - 1)
25. R. Sheckley - Zirn abandonat... (CPSF - 492)
26. J. Varley - În palatul regilor marţieni (Quasar - 5)
27. J. Varley - Raid aerian (CPSF - 489)
28. W.J. Williams - Panzerboy (CPSF - 491)

Romane străine:

1. L. Aldani - Eclipsă 2000
2. R. Bachman - Fugarul
3. R. Belfiore - Oul lui Zeltar
4. A. C. Clarke - Oraşul şi stelele
5. P. K. Dick - Loterie solară (Serial CPSF)
6. M. Jeury - Poney - Dragon
7. R. Heinlein - Stea dublă
8. W.Hohlbein - Charity
9. C. Leourier - Omul care ucise iarna
10. D. Maine - Gherila galactică
11. R. Sheckley - Omega
12. N. Spinrad - Solarienii
13. P. Stolze - Marilyn Monroe şi samuraii lui Moş Crăciun
14. A. E. van Vogt - Arsenalele din Isher
15. A. E. van Vogt - Făuritorii de arme
16. A. E. van Vogt - Făuritor de univers (Serial CPSF)
17. A. C. Clarke - Fantoma adîncurilor

PREMIUL DE POPULARITATE

MIHAI IONESCU

Ediţia a-II-a

Conform regulamentului publicat în numărul 485 al Colecţiei de povestiri ştiinţifico-fantastice, rugăm cititorii să-şi exprime opţiunile în ceea ce priveşte cea mai apreciată lucrare SF editată în cursul anului 1992. În urma opţiunilor dumneavoastră, redacţia revistei "Anticipaţia" va acorda premiul de popularitate "Mihai Ionescu" - 1992.

Publicăm lista orientativă întocmită de redacţia noastră, cu specificaţia că pot fi indicate şi lucrări ce nu sînt cuprinse în ea.



Lista orientativă a lucrărilor apărute în 1992

Româneşti:

1. M. Alecu - Ţeapa (CPSF - 492)
2. I. Anania - Legea (CPSF - 485)
3. R. Antonescu - Şi zeii se supun destinului (CPSF - 493-494)
4. Balc - Merlin şi televizorul (Quasar - 3)
5. A. Bănuţă - Nopţi cu Erna (CPSF- 488)
6. M. Brateş - Crăciun însîngerat (CPSF - 483)
7. O. Bufnilă - Break Down the Wall (CPSF - 486)
8. O. Bufnilă - Cain & Abel (CPSF - 492)
9. O. Bufnilă - În vremea prînzului (Quasar - 1)
10. O. Bufnilă - Marea, marea (Nautilus - 2)
11. O. Bufnilă - Moartea purpurie (Nautilus - 2)
12. C. Buiciuc - Sunetul, parfumul şi culoarea (CPSF - 489)
13. D. Burileanu - Imaginea din oglindă (CPSF - 493-494)
14. C. Cassian - Agon (CPSF - 493-494)
15. A. Cărăşel - Dansînd în întuneric (Quasar - 3)
16. A. Cărăşel - Lumea la care nu visăm (CPSF - 489)
17. G. Ceauşu - Cerul negru, ochii albaştri (Quasar - 1)
18. G. Ceauşu - Timpul ca o pradă

(Continuare în pag. 31)

NUMELE..

PRENUMELE..

LOCALITATEA..

STRADA.. **NR**............

JUDEŢUL.............................. **TELEFON**..............................

A. Lucrare S.F. românească..

B. Lucrare S.F. străină..

Aşteptăm talonul de mai sus, completat, pînă la data de 25 mai a. c., pe adresa: Societatea "Ştiinţă & Tehnică" S.A., Piaţa Presei Libere nr. 1 Bucureşti, cod 79781, cu menţiunea: "Pentru Premiul «MIHAI IONESCU»".

LEI 40

I.S.S.N. 1220 - 8620